

LAPORAN PENELITIAN MULA

KUALITAS VIDEO BMP

METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF

SURVEY PADA MAHASISWA DII PGTK -UT UPBJJ JAKARTA

Oleh:

Mukti Amini, S.Pd., M.Pd.

UNIVERSITAS TERBUKA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
2005

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN MULA LEMBAGA PENELITIAN- UT

- | | | |
|---------------------------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. a. Judul Penelitian | : | Kualitas Video BMP Metode Pengembangan Kognitif (Survey pada Mahasiswa DII PGTK-UT UPBJJ Jakarta) |
| b. Bidang Penelitian | : | Penelitian Kelembagaan |
| c. Klasifikasi Penelitian | : | Penelitian Mula |
| 2. a. Nama Peneliti | : | Mukti Amini, S. Pd., M. Pd. |
| b. NIP | : | 132 316 095 |
| c. Golongan/Pangkat | : | IIIB/Penata Muda Tingkat I |
| d. Jabatan Akademik | : | Tenaga Pengajar |
| e. Fakultas/Jurusan | : | FKIP UT/ Pendidikan Dasar |
| 3. Lama Penelitian | : | 6 (enam) bulan |
| 4. Biaya Penelitian | : | Rp. 600.000, 00 (Enam Ratus Ribu Rupiah) |
| 5. Sumber Biaya | : | Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UT |

Pondok Cabe, 21 Oktober 2005


Mengetahui,
Dekan FKIP UT,



Drs. Kustam, M.Pd.
NIP 132 316 184




Menyetujui,
Pembimbing




Dra. Prayekti, M..Pd
NIP 131 287 961

Peneliti

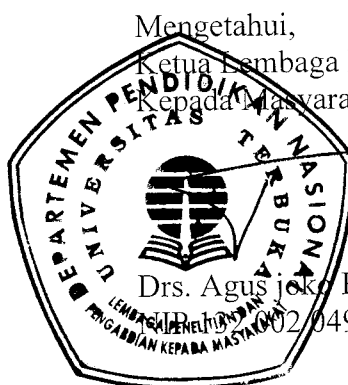


Mukti Amini, S. Pd., M. Pd.
NIP 132 316 095


Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UT



Drs. Agus joko Purwanto, M.Si.
NIP 131 671 049



Menyetujui,
Kepala Puslitga



Dr. Sugilar
NIP 131 671 932

ABSTRAK

MUKTI AMINI. *Kualitas Video BMP Metode Pengembangan Kognitif (Survey pada Mahasiswa DII PGTK-UT UPBJJ Jakarta. Penelitian Mula, Jakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas terbuka, Jakarta, Oktober 2005.*

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kualitas video BMP mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif berdasarkan pendapat mahasiswa DII PGTK di UPBJJ-UT Jakarta.

Penelitian dilakukan di UPBJJ Jakarta pada semester 2005.1. Metode penelitian yang digunakan adalah survey dengan jumlah sampel sama dengan populasi yaitu sebanyak 85 orang. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif untuk memudahkan pemaparan.

Penelitian menyimpulkan bahwa secara umum kualitas video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah baik, namun tetap perlu ditingkatkan karena beberapa mahasiswa merasa masih kurang puas terutama dari aspek kualitas teknis (32%), kualitas materi (18%), dan kualitas instruksional (15%).

Penelitian ini kuhadiahkan untuk para motivator utama, dua putri kecilku yang lucu: *Hurin* dan *Adnin*.
Maafkan ibumu, Nak...tak setiap saat dapat mendampingi tumbuh kembang kalian.

DAFTAR ISI

Halaman

Halaman Judul.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel.....	vi
Daftar Diagram.....	vii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 5
A. Kerangka Teori	5
1. Pengertian dan Kegunaan Media Video	5
2. Evaluasi Kualitas Media Video.....	8
3. Metode Pengembangan Kognitif	14
B. Kerangka Berpikir.....	14
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 15
A. Rancangan Penelitian	15
B. Variabel dan Instrumen	17
C. Populasi dan Sampel	18
D. Metode Pengumpulan Data	18
E. Metode Analisis Data.....	19
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 20
A. Pelaksanaan Survey	20
B. Kualitas Video BMP Metode Pengembangan Kognitif ...	20
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 55
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
 Daftar Pustaka	 58
Lampiran 1. Instrumen Penelitian (awal)	60
2. Instrumen Penelitian (ujicoba)	63
3. Instrumen Penelitian (final)	65

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. Evaluasi Media Visual	10
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Kualitas Video BMP.....	17
Tabel 4.1 Hasil Survey Kualitas Teknis Video BMP Metode Pengembangan Kognitif	20
Tabel 4.2 Hasil Survey Kualitas Instruksional Video BMP Metode Pengembangan Kognitif	22
Tabel 4.3 Hasil Survey Kualitas Materi Video BMP Metode Pengembangan Kognitif	24

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4. 1. Hasil Survey Kualitas Teknis Video BMP Metode Pengembangan Kognitif.	22
Diagram 4.2. Hasil Survey Kualitas Instruksional Video BMP Metode Pengembangan Kognitif	24
Diagram 4.3. Hasil Survey Kualitas Materi Video BMP Metode Pengembangan Kognitif.	26
Diagram 4. 4. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Suara Bersih dan Jelas	26
Diagram 4.5. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tingkat Suara Konstan	27
Diagram 4. 6. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Intonasi Penyaji Jelas	27
Diagram 4.7. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Musik Sesuai Narasi	28
Diagram 4.8. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Warna Jelas dan Kontras	28
Diagram 4.9. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tulisan Sulit Dibaca Karena Warna Tidak Jelas	29
Diagram 4.10. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tulisan Sulit Dibaca, Huruf Terlalu Kecil	29
Diagram 4.11. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tulisan Sulit Dibaca, Penayangan Terlalu Cepat	30
Diagram 4.12. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Kombinasi Musik-Animasi-Suara-Visual Tepat	31
Diagram 4.13. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Disain Perwajahan Tidak Menarik	31
Diagram 4.14. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Kemasan Pembungkus Mudah Patah	32

Diagram 4.15.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Durasi Tayang Terlalu Singkat	33
Diagram 4.16.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; VCD Dapat Diputar di VCD/DVD <i>Player</i> dan Komputer	33
Diagram 4.17.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; VCD Mudah Rusak/Tergores	34
Diagram 4.18.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Bagian VCD yang Tersendat-sendat	35
Diagram 4.19.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Membangkitkan Motivasi Belajar	37
Diagram 4.20.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Meningkatkan Perhatian Mahasiswa pada Materi Kuliah	37
Diagram 4.21.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Memudahkan Memahami BMP	38
Diagram 4.22	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD membantu dalam Praktik Mengajar	39
Diagram 4.23.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sulit Dipahami Sebelum Mempelajari BMP	39
Diagram 4.24.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Perlu Dilanjutkan Diskusi	40
Diagram 4.25.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Musik Memotivasi Mempelajari VCD	40
Diagram 4.26.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Membantu Pemahaman Materi VCD	41
Diagram 4.27.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada bagian Materi yang Tidak Koheren	42
Diagram 4.28.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Disampaikan dengan Menarik	43
Diagram 4.29.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Visualisasi/ Ilustrasi Bervariasi	43

Diagram 4.30.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sistematis	44
Diagram 4.31.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi Dilengkapi Ilustrasi	44
Diagram 4.32.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Sesuai Perkembangan Jaman	45
Diagram 4.33.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Sesuai dengan Materi	45
Diagram 4.34.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Terlalu Lokal	46
Diagram 4.35.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Materi VCD yang Bertentangan dengan BMP	47
Diagram 4.36.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Materi VCD yang Kurang Tepat	48
Diagram 4.37.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sesuai Kurikulum	48
Diagram 4.38.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Kesimpulan di Akhir Program Materi VCD	49
Diagram 4.39.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Penyaji Tidak Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar	49
Diagram 4.40.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Gaya Bahasa Penyaji Kurang Komunikatif	50
Diagram 4.41	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Pembicara Tamu Kurang Menguasai Materi	51
Diagram 4.42.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Pembicara Tamu Berpenampilan Menarik	51
Diagram 4.43.	Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Jenis Musik Sesuai Materi Program	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberadaan media sangat diperlukan bagi mahasiswa Universitas Terbuka yang menerapkan sistem belajar mandiri. Dalam penyelenggaraan Perguruan Tinggi Jarak Jauh (PTJJ) seperti UT, media merupakan prasyarat yang diperlukan untuk menjembatani keterpisahan antara pengajar dan peserta didik, yang menjadi ciri khas sistem PTJJ (Andriani, 2003; 179). Media untuk membantu belajar mahasiswa ini sangat bervariasi, bisa berupa cetak dan non cetak. Media non cetak bisa berupa kaset, video, *Compact Disc* (CD), siaran radio, dan lain-lain. Berdasarkan beberapa pertimbangan, penggunaan media di UT selama ini lebih terfokus pada penyediaan media cetak yaitu Buku Materi Pokok (BMP), yang di masyarakat lebih dikenal dengan “modul”. Selain media cetak, UT juga menyediakan berbagai media non cetak seperti kaset, video, tutorial udara melalui radio, akses internet, dan lain-lain. Variasi media ini diperlukan karena beberapa alasan, misalnya: ada mata kuliah tertentu yang sulit untuk dipahami jika hanya mengandalkan BMP, maka dibuat kaset atau videonya. Atau ada mahasiswa yang cukup sibuk untuk membeli modul namun akrab dengan komputer, maka dia dapat mengakses ke internet.

Program Diploma Dua (DII) Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak (PGTK) sebagai salah satu program studi yang terdapat di UT juga berupaya menyediakan berbagai media yang dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar. Beberapa mata kuliah di Program DII PGTK UT yang termasuk Mata Kuliah Bidang Ilmu (MKBI), menggunakan paket bahan ajar terintegrasi yaitu berupa BMP didampingi sebuah *Video Compact Disc* (VCD).

Salah satu MKBI yang menggunakan paket bahan ajar terintegrasi adalah Metode Pengembangan Kognitif. Berbeda dengan beberapa program lain di UT, pembelian paket bahan ajar ini sifatnya wajib dibeli karena harga pembelian bahan ajar sudah terhitung dalam biaya registrasi awal. Mata kuliah yang diambil mahasiswa pun sifatnya paket, tidak memilih sendiri sesuai keinginan mereka. Metode Pengembangan Kognitif adalah mata kuliah yang

secara struktur ada di semester satu. Berdasar kedua fakta tersebut dapat dipastikan bahwa seluruh mahasiswa yang terdaftar di program DII PGTK telah mendapat paket bahan ajar Metode Pengembangan Kognitif.

Metode Pengembangan Kognitif merupakan salah satu mata kuliah yang disediakan layanan bantuan tutorial bagi mahasiswa. Penentuan mata kuliah yang ditutorialkan di program DII PGTK-UT didasarkan pada 3 kriteria yaitu: (1) mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah yang berisi kompetensi utama program (*core competency*), (2) mata kuliah yang menuntut praktik, (3) mata kuliah yang memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi sehingga tanpa bantuan tutorial mahasiswa diperkirakan akan mengalami kesulitan dalam menguasai kompetensi mata kuliah tersebut (Universitas Terbuka, 2005b;30-31). Berdasarkan kriteria tersebut, Metode Pengembangan Kognitif sebagai mata kuliah yang menuntut praktik, termasuk kompetensi utama program dan mempunyai tingkat kompleksitas yang tinggi maka sangat tepat dibuat video BMP Metode Pengembangan Kognitif sebagai bahan ajar yang terintegrasi mendampingi BMP, sehingga diharapkan mahasiswa akan lebih mudah memahami materi sesuai kompetensi yang diharapkan dan berinteraksi dengan bidang ilmunya melalui berbagai media (Universitas Terbuka, 2004a;24-25).

PGTK sebagai program studi baru dengan beberapa mata kuliah yang juga baru sangat membutuhkan masukan sebagai bahan evaluasi terhadap penyelenggaraan programnya. Salah satu evaluasi yang dapat dilakukan adalah evaluasi bahan ajar. Penelitian tentang evaluasi bahan ajar selama ini sudah cukup banyak, tetapi lebih menyoroti bahan ajar cetak yaitu BMP. Sementara penelitian tentang bahan ajar non cetak yaitu video BMP belum banyak dilakukan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat masalah video BMP ini sebagai bahan penelitian, khususnya video BMP Metode Pengembangan Kognitif sebagai salah satu mata kuliah di Program DII PGTK. Sebagai mata kuliah baru, belum pernah dilakukan penelitian tentang paket bahan ajar Metode Pengembangan Kognitif baik dari sisi evaluasi internal maupun persepsi dari pengguna yaitu para mahasiswa.

Berdasar asumsi di atas yaitu bahwa setiap mahasiswa DII UT sudah mendapatkan paket bahan ajar Metode Pengembangan Kognitif yang

ditempuh pada semester satu, maka penelitian ini sangat mungkin untuk dilakukan.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang ingin dikaji pada penelitian ini dapat dibuat dalam beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana kualitas teknis dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif berdasarkan pendapat mahasiswa DII PGTK di UPBJJ UT-Jakarta?
2. Bagaimana kualitas isi dan tujuan dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif berdasarkan pendapat mahasiswa DII PGTK di UPBJJ UT-Jakarta?
3. Bagaimana kualitas instruksional dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif berdasarkan pendapat mahasiswa DII PGTK di UPBJJ UT-Jakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang kualitas dari video BMP Mata Kuliah Metode Pengembangan Kognitif berdasarkan pendapat mahasiswa DII PGTK di UPBJJ- UT Jakarta.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi:

1. Pengelola Program DII PGTK-UT, sebagai bahan evaluasi terhadap paket bahan ajar PGTK, khususnya mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif, termasuk kendala-kendala yang dihadapi mahasiswa dalam penggunaan video BMP dari PGTK.
2. Pusat Produksi Bahan Ajar Non Cetak (PP BANC) LP BAUSI UT, sebagai masukan terhadap kualitas dari video BMP sehingga dapat meningkatkan kualitas video dari P2M2 di masa yang akan datang.

3. Universitas Terbuka, sebagai evaluasi terhadap bahan ajar yang disediakan, khususnya bahan ajar noncetak.
4. Pelaksana dan pemerhati Pendidikan Tinggi Jarak Jauh pada umumnya, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya guna pengembangan Pendidikan Tinggi Jarak Jauh.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Pengertian dan Kegunaan Media Video

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Secara singkat, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 1990; 7). Secara umum media dalam pendidikan mempunyai beberapa kegunaan sebagai berikut.

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; objek yang terlalu besar, atau terlalu kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian masa lalu atau objek yang terlalu rumit.
- c. Mengatasi sikap pasif peserta didik karena media menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi langsung dengan lingkungan dan memungkinkan peserta belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- d. Menjembatani berbagai keunikan dan pengalaman peserta dengan memberikan rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama. (Sadiman, 1990;17).

Salah satu bentuk media yang berkembang saat ini adalah multi media. Multi media adalah kelompok dokumen yang terdapat pada berbagai jenis media dan penggunaannya secara terpadu dalam bidang pekerjaan yang telah didisain (Hamalik, 1994;188). Multi media berkembang dengan cepat antara tahun 1980 sampai 1990-an, di mana perkembangan teknologi yang pesat telah mampu menyimpan dan memproses segala macam informasi.

Beberapa keuntungan multi media adalah sebagai berikut.

- a. Membantu peserta didik untuk mempelajari materi yang lebih luas yang memuat berbagi konsep, fakta, prinsip, sikap, keterampilan.

- b. Meningkatkan motivasi belajar, sikap dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal yang dipelajari.
- c. Membantu peserta dalam proses pengajaran suatu bidang studi yang didukung secara multidisipliner.
- d. Meningkatkan kepuasan dan keberhasilan peserta didik.
- e. Membantu peserta yang biasanya cenderung mempelajari banyak hal dan sekaligus mendalam sebagai salah satu ciri belajar yang berhasil.
- f. Membantu peserta untuk memenuhi tuntutan kurikulum yang berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan dinamika masyarakat (Hamalik, 1994;189-190).

Selanjutnya setelah komputer berkembang makin pesat, muncul istilah hipermedia, yaitu informasi yang saling terhubung untuk menyimpan teks, audio, video, fotografi dan berbagai kombinasi multisensori lainnya (Alessi dan Trollip, 2001;139). Jadi hipermedia mengandalkan komputer yang sudah terhubung ke internet. Kumpulan dari berbagai dokumen audio visual yang bersifat elektronik dan saling terhubung dalam suatu jaringan tersebut sekarang dikenal dengan istilah *World Wide Web (WWW)* (Setiawan et. al., 2004;8.15).

Salah satu perangkat multi media adalah *video compact disc (VCD)* baik yang disajikan melalui televisi maupun komputer. Video semacam ini biasanya sangat bermanfaat untuk *micro teaching*. Video sebagai salah satu media dalam pendidikan menurut taksonomi Rudy Bertz tergolong pada tingkatan media yang tertinggi yaitu media audio visual gerak, dimana media ini melibatkan 5 (lima) unsur yaitu: suara, gambar, garis, simbol dan gerak (Sadiman, 1990;21). Sementara itu Gagne melihat bahwa film bersuara (termasuk video) memberikan kontribusi besar dalam 7 fungsi pembelajaran yaitu dalam memberikan stimulus, pengarahan kegiatan, contoh kemampuan terbatas yang diharapkan, isyarat eksternal, tuntutan cara berpikir, penilaian hasil dan umpan balik. Sedangkan untuk fungsi alih kemampuan justru kontribusi film bersuara terbatas (Sadiman, 1990;25).

Sebelum berkembang teknologi *compact disc*, awalnya video dibuat dalam bentuk video kaset. VCD sebagai kelanjutan dari perkembangan teknologi video kaset mempunyai keunggulan dari sisi kualitas gambar dan suara yang lebih baik dari pada video kaset. Namun demikian VCD mempunyai kelemahan juga, yaitu hanya dapat diputar sedangkan video kaset selain dapat diputar juga dapat digunakan untuk merekam (Rao, 2001;20-21).

Ada beberapa pertimbangan mengapa VCD sebaiknya digunakan dalam pendidikan, yaitu sebagai berikut.

- a. VCD dapat menampung data-data penting secara efisien dalam berbagai bentuk, misalnya: data komputer, gambar diam, gambar bergerak, atau teks.
- b. VCD dapat digunakan sebagai sumber belajar, di mana pembelajar dapat menggunakannya untuk keperluan khusus, misalnya berbagai bukti manuskrip sejarah, situs arkeologi, ringkasan kejadian penting, dan lain-lain.
- c. Guru dapat menggunakan VCD untuk menunjukkan bagian atau urutan gambar tertentu yang dibutuhkan pembelajar (Rao, 2001, 23-24).

Pendapat di atas diperkuat oleh Andriani yang mengatakan bahwa video mampu menyediakan beragam pengalaman pada peserta didik, misalnya (1) mendemonstrasikan kegiatan praktikum, eksperimen atau materi pelajaran yang bersifat keterampilan; (2) menyediakan berbagai informasi berdasarkan sumber yang nyata (*real life resources*); dan (3) menggantikan kegiatan *field study* (Andriani, 2003; 189).

Video dapat dibuat dalam berbagai bentuk, misalnya: demonstrasi tanpa suara untuk prosedur tertentu, sebuah kegiatan yang didukung dengan penjelasan dari narator (yang tidak terlihat), film kartun, pembicaraan dari satu atau beberapa orang, komedi, drama, dan lain-lain. Bentuk animasi juga dapat disajikan melalui video ketika pengambilan gambar sesungguhnya sulit dilakukan, misalnya proses bekerjanya mesin dalam mobil (Alessi dan Trollip, 2001; 72).

2. Evaluasi Kualitas Media Video

Efektifitas penggunaan media audio visual termasuk video antara lain tergantung pada faktor-faktor berikut.

- a. Konsep dan gagasan disajikan satu-persatu. Pesan yang lebih dari satu, baik visual maupun verbal akan membagi perhatian peserta sehingga kedua pesan tersebut tidak dapat terserap seluruhnya.
- b. Memilih perangkat yang berkualitas baik menurut teknis dan estetis.
- c. Memilih musik yang sesuai dan menyentuh perasaan untuk penyajian, tetapi jangan sampai suara musik melampaui narasi.
- d. Upayakan menggunakan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme dalam penyajian.
- e. Tidak terlalu banyak narasi, biarkan gambar-gambar tersebut “berbicara sendiri”.
- f. Kadang penggunaan lebih dari satu suara dalam narasi akan membuat penyajian lebih dinamis (Arsyad, 1997; 153-154).

Setelah pembelajaran dilaksanakan beberapa waktu, perlu dilakukan evaluasi terhadap media pendidikan yang digunakan, dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Menentukan apakah media tersebut efektif.
- b. Menentukan apakah media tersebut dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
- c. Menetapkan apakah media itu *cost effective* dilihat dari hasil belajar peserta.
- d. Memilih media yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Menentukan apakah isi pembelajaran sudah tepat disajikan dengan media tersebut.
- f. Menilai kemampuan guru/peserta dalam menggunakan media.
- g. Mengetahui apakah media itu benar-benar memberi sumbangan yang berarti terhadap hasil belajar yang dinyatakan.
- h. Mengetahui sikap peserta terhadap media (Arsyad, 1997;174).

Salah satu aspek evaluasi media adalah masalah kualitas dari perangkat lunak media tersebut. Walter dan Hess (Arsyad, 1997;175) memberikan beberapa kriteria untuk mengevaluasi kualitas suatu media, seperti yang dapat dilihat di bawah ini.

- a. Kualitas isi dan tujuan, meliputi: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan dan kesesuaian dengan situasi peserta.
- b. Kualitas instruksional, meliputi: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas instruksional, hubungan dengan program pengajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dampak pada peserta, dan dampak bagi pemberi materi dan pengajarannya,
- c. Kualitas teknis, meliputi: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program dan kualitas pendokumentasian.

Pada aspek kualitas isi dan tujuan, dapat diselidiki tentang konsistensi kemampuan umum dan kemampuan khusus dengan paparan materi, penyajian materi yang runtut, penyajian materi yang jelas dan mudah dipahami, dan contoh dan ilustrasi yang mendukung pemaparan materi dan memadai (Universitas Terbuka, 2004b;16). Pada kualitas isi dan tujuan ini juga perlu memperhatikan masalah narasi, di mana narasi akan sangat menentukan isi suatu materi. Untuk memperkuat narasi biasanya diberikan visualisasi sehingga materi dapat dicerna dengan baik (Kurniati et. al., 2004; 23). Narasi yang akan ditampilkan semestinya menggunakan bahasa yang baik dan benar, disampaikan secara runtut, dan tidak mengandung unsur dialek daerah atau istilah asing (Universitas Terbuka, 2004b;17).

Pada aspek kualitas teknis dari video, hal-hal yang perlu diselidiki antara lain adalah: mutu rekamannya jernih, gambar jelas dan tajam, pergantian gambar berjalan baik, urut dan mengalir dengan halus, *editing*nya halus, durasinya sesuai dan secara keseluruhan programnya menarik (Universitas Terbuka, 2004b;17).

Untuk mengadakan evaluasi media visual dapat dibuat angket seperti di bawah ini (Arsyad, 1997;181).

Tabel 2.1. Evaluasi Media Visual

No.	Kriteria	Skala		
		Tinggi	Sedang	Rendah
1.	Dapat membangkitkan minat dan perhatian peserta			
2.	Kualitas teknis			
3.	Kesempatan untuk latihan dan partisipasi yang relevan			
4.	Relevan dengan kurikulum			
5.	Ketepatan informasi			
6.	Cakupan isi materi			
7.	Pengaturan isi pelajaran			
8.	Pemahaman siswa			

Pembuatan sebuah video pembelajaran di PPBANC LP BAUSI UT dimulai dengan kegiatan menyusun Garis Besar Program Media (GBPM), menulis naskah video, menelaah naskah oleh ahli materi dan ahli media, memproduksi video dan melakukan evaluasi (Universitas Terbuka, 2003; 5-20). Pada tahap penulisan naskah video, beberapa unsur yang perlu diperhatikan adalah: suara, visual, teks dan interaksi dari video.

Unsur suara pada video dapat berupa suara pelaku, suara musik atau *sound effect*. Musik memegang peranan penting dalam video, jenisnya beragam sesuai alur cerita. Suatu program media non cetak baik berupa video, audio maupun video interaktif akan terasa kurang tanpa musik, karena musik dalam media ini akan membantu pengguna untuk dapat lebih memahami suatu materi yang disampaikan dan mengurangi rasa jenuh terhadap materi yang disajikan (Kurniati, et.al, 2004;20). Dalam sebuah pembelajaran secara umum pun memang musik sangat diperlukan. Saat seseorang melakukan pekerjaan mental yang berat; tekanan darah, gelombang otak dan denyut jantung akan meningkat lalu otot-otot menjadi tegang. Namun saat relaksasi terjadi hal yang sebaliknya. Biasanya seseorang sulit berkonsentrasi saat relaksasi, dan sebaliknya sulit untuk relaks saat berkonsentrasi penuh. Namun percobaan Georgi Lozanov membuktikan bahwa relaksasi yang diiringi musik akan membuat pikiran

selalu siap dan mampu berkonsentrasi (De Porter dan Hernacki, 1999;72). Musik juga akan membangkitkan reaksi otak kanan yang intuitif dan kreatif saat otak kiri bekerja dan berkonsentrasi, sehingga dapat dipadukan dalam keseluruhan proses (De Porter dan Hernacki, 1999;74). Ditemukan bahwa musik yang sangat sesuai untuk belajar adalah jenis musik barok, yaitu musik hasil karya Bach, Bethoven dan lain-lain yang mempunyai ketukan-ketukan yang jelas yang akan merangsang kerja otak kanan (De Porter dan Hernacki, 1999;74).

Dalam video, musik ini dapat berperan sebagai musik pembuka, musik latar, musik selingan dan musik penutup (Universitas Terbuka, 2003; 7). Untuk mengevaluasi musik pada video, perlu dilacak apakah sudah terdapat musik pengenalan, musik selingan dan musik yang digunakan mendukung pemaparan (Universitas Terbuka, 2004b;17).

Namun menurut hasil penelitian yang dilakukan Kurniati et. al., musik-musik yang dikembangkan dalam setiap program oleh P2M2 UT (sekarang PPBANC) belum dibuat sebagaimana mestinya untuk suatu program, yang ada hanya tempelan semata, karena P2M2 belum mempunyai seorang penata musik secara khusus (Kurniati et. al. , 2004;21).

Unsur kedua dalam video yaitu visual. Bentuk visual sangat bervariasi, antara lain berbentuk gambar hidup (*life picture*), animasi, dan grafis. Gambar hidup akan diperankan oleh para pelaku (manusia atau hewan) yang memperagakan hal tertentu sesuai kondisi dan situasi yang diinginkan alur cerita. Animasi yaitu gambar atau tulisan yang digerakkan dengan teknologi komputer. Sementara grafis adalah teks dan segala bentuk gambar diam seperti foto, lukisan dan lain-lain (Universitas Terbuka, 2003; 7-8).

Dalam visualisasi video juga perlu diperhatikan ukuran gambar, yang bergantung pada tujuan yang akan dicapai. Ada 7 macam ukuran gambar yang biasanya digunakan dalam video yaitu sebagai berikut.

- a. *Big close up*, yaitu ukuran gambar yang sangat detail, misalnya pengambilan gambar mata atau mulut saja.

- b. *Close up*, yaitu ukuran gambar yang cukup dekat, misalnya wajah.
- c. *Medium close up*, misalnya gambar orang dari kepala sampai ke pundak.
- d. *Medium shoot*, misalnya gambar orang dari kepala sampai ke pinggang.
- e. *Medium long shoot*, misalnya gambar orang dari kepala sampai ke lutut.
- f. *Long shoot*, misalnya gambar orang secara utuh atau gambar pemandangan alam.
- g. *Extreme long shoot*, misalnya gambar orang secara utuh dengan dalam sebuah panorama (Universitas Terbuka, 2003).

Untuk visualisasi dalam video yang perlu dievaluasi adalah: gambar yang ditampilkan konsisten dengan materi, proporsi antara gambar dan tulisan sesuai, visualisasi yang digunakan bervariasi, ditemukan banyak contoh kejadian nyata dan ada *teaser* (cuplikan visualisasi yang menggambarkan masalah yang akan dibahas) di awal program (Universitas Terbuka, 2004b;16).

Salah satu bentuk visualisasi adalah gambar hidup yang menghadirkan penyaji. Untuk tampilan penyaji, dapat diambil dari ahli materi, non ahli materi atau penulis modul. Hal yang perlu dievaluasi dari penyaji ini adalah: penyaji menarik untuk tampil dalam program video, vokalnya bersih dan jelas, penampilannya luwes dan meyakinkan, bahasa yang digunakan komunikatif, artikulasi dan intonasinya jelas, dan penyaji melakukan *eye-contact* dengan pemirsa (Universitas Terbuka, 2004b;16). Hasil penelitian Kurniati et. al. menyimpulkan bahwa sebagian besar responden menginginkan penyaji yang menarik, komunikatif dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik, dan tentu saja menguasai materi (Kurniati, et. al., 2004;33).

Bagian dari visual yang lain adalah bentuk grafis berupa *caption*. *Caption* adalah tulisan, teks atau bagan yang dapat dibaca di layar untuk dapat lebih menjelaskan materi yang ada dalam suatu program (Kurniati et. al., 2004;33). *Caption* ini mestinya dapat dibaca dengan mudah dan jelas, warna jelas, ukuran huruf memadai, jenis huruf sesuai, tampilan

menarik, warna jelas dan penayangan tidak terlalu cepat (Universitas Terbuka, 2004b;16 dan Kurniati et. al., 2004;33). Penelitian Kurniati et. al. menyimpulkan bahwa *caption* pada video yang dibuat untuk mata kuliah tertentu masih sulit dibaca karena ukuran dan jenis huruf tidak sesuai dan ditayangkan terlalu cepat, meskipun warna sudah cukup baik (Kurniati et. al., 2004;33).

Perbandingan antara penyaji, ilustrasi dan *caption* juga perlu diperhatikan. Sebagian besar responden pada penelitian Kurniati et. al. menginginkan tampilan ilustrasi dan *caption* sama banyaknya dengan tampilan penyaji (Kurniati,et.al., 2004;33).

Unsur ketiga dari video yaitu interaksi, yang dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, misalnya penyaji mengajak mahasiswa melakukan latihan pengucapan kata atau mengikuti gerakan tertentu (Universitas Terbuka, 2003;9).

Format penyajian video juga beragam, bisa berupa ceramah, dialog, wawancara, drama, *feature* dan majalah. Bentuk ceramah biasanya dilakukan oleh 1 orang ahli materi. Dialog adalah menghadirkan lebih dari 1 orang untuk membahas suatu materi. Wawancara dilakukan dengan menghadirkan 1, 2 atau 3 pembicara dengan seorang pewawancara. Drama membutuhkan persiapan yang lebih rumit, mulai dari naskah sampai produksi. Tidak semua pelajaran dapat disajikan dalam bentuk drama. *Feature* adalah format yang di dalamnya terdapat berbagai sajian, misalnya terdapat dialog, wawancara dan drama. Sementara majalah adalah berbagai informasi dalam berbagai bentuk sajian, seperti iklan dan pengumuman (Universitas Terbuka, 2003;14-15).

Suatu hal yang cukup penting dalam pembuatan video untuk pembelajaran adalah masalah durasi atau waktu tayang. Meskipun untuk menonton televisi orang akan tahan menonton selama beberapa jam, namun tidak demikian halnya dengan video pembelajaran. Waktu tayang ini bergantung pada isi dan bagaimana video tersebut digunakan. Sebuah video pembelajaran sebaiknya dibatasi durasinya antara 20 sampai 30 menit saja (Alessi dan Trollip, 2001;74). Ini juga sesuai dengan penelitian

Kurniati et. al. yang menulis bahwa dalam suatu program pendidikan, durasi yang dapat ditangkap dengan baik dan tidak melelahkan seseorang untuk menyimak video sebaiknya tidak lebih dari 30 menit (Kurniati et. al, 2004; 22).

3. Metode Pengembangan Kognitif

Metode Pengembangan Kognitif adalah salah satu mata kuliah yang merupakan *core* Program DII PGTK, dengan bobot satuan kredit semester (sks) empat dan dipaketkan untuk diambil pada semester pertama. Mata kuliah ini termasuk mata kuliah yang menuntut kewajiban mengikuti tutorial tatap muka dan nilai praktik bagi mahasiswanya. Setelah menempuh mata kuliah tersebut, mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak TK. Di samping mengkaji BMP dan video serta mengikuti tutorial tatap muka, mahasiswa dituntut pula untuk mempraktekkan materi yang telah dipelajarinya.

Mata kuliah tersebut mengkaji hal yang berkaitan dengan pengembangan kognitif di TK yang meliputi hakikat kognitif, karakteristik kognitif anak TK, analisis kognitif, metodik khusus kognitif dan model pengembangan kognitif. Kemampuan mahasiswa akan dievaluasi dengan nilai praktik pada saat tutorial, tugas mandiri dan Ujian Akhir Semester (UAS) (Universitas Terbuka, 2005).

B. Kerangka Berpikir

Media memegang peranan penting dalam membantu keberhasilan pembelajaran. Semakin banyak variasi media yang digunakan maka makin banyak indera yang digunakan untuk menerima informasi. Selanjutnya semakin beragam indera yang dipergunakan dalam menerima suatu informasi maka rangsangan tersebut akan melekat lebih lama di dalam ingatan.

Salah satu media yang mempergunakan lebih dari satu indera adalah video. Sebagai salah satu media audiovisual, video melibatkan lima hal yaitu suara, gambar, garis, simbol dan gerak yang akan ditangkap melalui

penglihatan dan pendengaran. Media ini menjadi sangat berguna untuk menjelaskan konsep atau metode yang perlu didengar dan dilihat, tidak cukup hanya dilihat melalui media cetak seperti buku.

Metode Pengembangan Kognitif adalah salah satu mata kuliah di DII PGTK UT yang mempergunakan video sebagai paket bahan ajar yang terintegrasi dengan BMP. Paket bahan ajar tersebut dimiliki oleh semua mahasiswa yang sudah terdaftar di DII PGTK UT. Diharapkan para mahasiswa PGTK UT benar-benar menyimak dan memahami materi yang ada di video tersebut dengan baik, tidak hanya mencukupkan diri dengan BMP.

Seiring dengan berjalannya pembelajaran para mahasiswa, UT sebagai pengelola sangat berkepentingan untuk melakukan berbagai evaluasi termasuk evaluasi bahan ajar, salah satunya adalah video. Aspek yang dapat dievaluasi pada media ini antara lain adalah tentang kualitasnya, baik kualitas teknis, instruksional maupun materi. Secara teknis maupun materi, PP BANC UT telah memiliki standardisasi sendiri. Namun UT perlu juga melihat kualitas video tersebut dari para pengguna yaitu mahasiswa, sebagai upaya umpan balik melalui survey. Dengan adanya survey tersebut diharapkan dapat menjaring informasi sebanyak-banyaknya dari para mahasiswa tentang keinginan, kendala, dan saran terhadap penggunaan video pada umumnya dan kualitas video khususnya. Informasi tersebut akan sangat berguna sebagai masukan dalam revisi atau pembuatan video BMP yang lain, yang pada gilirannya juga akan meningkatkan kualitas baha

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis untuk memperoleh gambaran bagaimana persepsi para mahasiswa program DII PGTK di UPBJJ UT-Jakarta tentang kualitas video BMP mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 2005;234).

Jenis penelitian deskriptif ini adalah survey pendidikan yang biasanya banyak digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pendidikan termasuk kepentingan perumusan kebijakan pendidikan. Jadi dalam hal ini survey tidak menguji hipotesis. Survey adalah pengamatan/penyelidikan yang kritis untuk mendapatkan keterangan yang terang dan baik terhadap suatu persoalan-persoalan tertentu dan dalam suatu daerah tertentu. Jadi dalam survey data dikumpulkan bukan untuk menguji hipotesis atau mendapatkan hubungan antar berbagai variabel, tetapi ditujukan untuk menjawab persoalan-persoalan sosial yang mendesak, yang sifatnya luas tetapi dangkal (Margono, 1997;29).

Dilihat dari sifat datanya, ada 2 jenis survey yaitu survey nyata (*tangible*) dan survey tidak nyata (*intangible*). Survey nyata yaitu bila datanya bersifat nyata dan langsung dapat diamati, misalnya: frekwensi kehadiran, nilai rapor, jumlah benda, dan lain-lain. Sementara survey tidak nyata adalah survey untuk hal-hal yang tidak dapat diamati dengan mata secara langsung, misalnya: pendapat siswa tentang kedisiplinan, minat terhadap pelajaran tertentu, dan lain-lain. Survey semacam ini membutuhkan instrument yang dapat dipercaya karena datanya tidak nyata (Arikunto, 2005;237). Penelitian yang ingin mengetahui kualitas video BMP ini dapat digolongkan pada survey nyata, karena bendanya dapat diamati secara langsung.

Berdasarkan definisi survey tersebut maka sangat tepat jika jenis penelitian ini digunakan untuk penelitian yang ingin menggali pendapat mahasiswa tentang kualitas video BMP.

B. Variabel dan Instrumen

Penelitian ini hanya menggunakan satu variabel saja yaitu video BMP Metode Pengembangan Kognitif yang didefinisikan sebagai salah satu media berupa video yang diproduksi oleh PP BANC UT untuk mahasiswa program studi DII PGTK UT.

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner berupa pertanyaan tertutup.

Kisi-kisi instrumen untuk kuesioner tentang kualitas video BMP dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3.1 Kisi-kisi intrumen kuesioner kualitas video BMP

Dimensi	Indikator
I. Kualitas Teknis	
a. Kualitas suara	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada gangguan (<i>noisy</i>) • Tingkat suara konstan • Kejelasan percakapan dan nada • Kejelasan istilah/ungkapan • Kejelasan ucapan penyaji/pembicara tamu
b. Kualitas warna	<ul style="list-style-type: none"> • Warna tajam/kontras • Warna terfokus pada objek • Detail warna bersih • Warna alamiah dan realistik
c. Keterbacaan tulisan/ <i>caption</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Ukuran huruf sedang • Mudah terbaca • Waktu penayangan tulisan cukup • Disain <i>cover</i> menarik dan jelas
d. Kemudahan penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dimainkan di berbagai VCD/DVD <i>player</i> dan komputer • Dapat diputar ulang/dipercepat bagian yang diinginkan
e. Kualitas pendokumentasian	<ul style="list-style-type: none"> • Perangkat tidak mudah rusak • Kemasan pembungkus tahan lama • Mudah disimpan
2. Kualitas instruksional	<ul style="list-style-type: none"> • Membangkitkan motivasi dan perhatian peserta

	• Membantu pemahaman peserta terhadap isi materi
	• Kesempatan untuk diskusi
	• Kesempatan untuk latihan dan partisipasi yang relevan
3. Kualitas isi dan tujuan	• Pembahasan konsep oleh ahli di bidangnya
	• Waktu tayang sesuai dengan materi
	• Ilustrasi relevan dengan perkembangan jaman, materi dan inklusif
	• Pesan jelas
	• Kesesuaian dengan BMP
	• Relevan dengan kurikulum
	• Ketepatan informasi yang disampaikan
	• Kelengkapan cakupan materi
	• Penampilan dan bahasa penyaji baik
	• Jenis musik sesuai materi
	• Terdapat kesimpulan

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa DII PGTK UT tahun 2004/2005 pada UPBJJ Jakarta sebanyak tiga kelompok belajar (pokjar) dengan jumlah 85 orang. Pada penelitian ini tidak ada sampel karena kuesioner disebarakan pada seluruh anggota populasi.

D. Metode Pengumpulan Data

Langkah-langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan instrumen penelitian berupa kuesioner tentang kualitas video BMP Metode Pengembangan Kognitif.

Kuesioner dikembangkan dengan mengacu pada kisi-kisi instrumen yang telah disusun. Kuesioner tersebut berjumlah 79 butir yang terdiri dari 35 butir dimensi kualitas teknis, 12 butir dimensi kualitas instruksional dan 32 butir kualitas materi (lihat lampiran). Setelah melakukan konsultasi ke pembimbing, 14 butir digugurkan karena dianggap kurang sesuai sehingga tinggal 65 butir instrumen.

2. Menguji coba instrumen kuesioner.

Ujicoba instrumen dilaksanakan pada sepuluh orang tenaga akademik di lingkungan Jurusan Pendidikan dasar dan Jurusan Ilmu Pendidikan UT, menggunakan kuesioner yang berjumlah 65 butir, terdiri dari 29 butir dimensi kualitas teknis, 11 butir dimensi kualitas instruksional dan 25 butir dimensi kualitas materi (lihat lampiran).

3. Merevisi hasil uji coba instrumen.

Setelah dilakukan ujicoba, dari 65 butir tersebut digugurkan, sehingga tinggal 40 butir yang terdiri dari 15 butir dimensi kualitas teknis, 8 butir dimensi kualitas instruksional dan 17 butir kualitas materi (lihat lampiran). Pada lembar kuesioner juga disediakan kolom saran terbuka untuk meminta masukan dari mahasiswa secara tertulis tentang kualitas video BMP. Instrumen inilah yang disebarakan kepada mahasiswa.

4. Menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa.

Kuesioner disebarakan kepada 85 orang mahasiswa DII PGTK UPBJJ UT-Jakarta pada saat peneliti melakukan tutorial mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif pada mereka. Dari 85 lembar kuesioner yang disebar, kembali 68 lembar atau 80% dari target yang diinginkan.

5. Membuat tabulasi data dari hasil kuesioner dan menginterpretasikannya.

E. Metode Analisis Data

Data-data yang telah terkumpul dianalisis secara deskriptif, dengan dilakukan kuantifikasi sederhana untuk lebih mudah dalam memaparkan (*to describe*) hasil pengumpulan data yang ada.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Survey

Survey disebar kepada 85 mahasiswa DII PGTK di UPBJJ UT- Jakarta pada saat pelaksanaan tutorial mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif. Pada pertemuan tutorial sebelumnya peneliti telah mengingatkan pada seluruh mahasiswa agar menonton VCD BMP Metode Pengembangan Kognitif terlebih dulu. Baru pada pertemuan berikutnya kuesioner tersebut diisikan dan langsung diisi di tempat (tidak dibawa pulang). Jumlah kuesioner yang kembali adalah 68 buah atau 80% dari kuesioner yang disebar.

B. Kualitas Video BMP Metode Pengembangan Kognitif

Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar dapat diketahui kualitas video BMP mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif yang secara terperinci akan dijelaskan di bawah ini.

1. Kualitas Teknis

Dimensi kualitas teknis dapat dilihat pada kuesioner dari butir nomor 1 sampai dengan 15 (15 butir). Hasil survey kualitas teknis video BMP Metode Pengembangan Kognitif pada mahasiswa DII PGTK-UT UPBJJ Jakarta dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.1. Hasil Survey Kualitas Teknis Video BMP Metode Pengembangan Kognitif

Butir	SS	S	TS	STS	TM	Jumlah	Nilai	Peringkat
1. Suara bersih dan jelas	21	43	3	0	1	68	219	1
2. Tingkat suara konstan	10	48	8	0	2	68	200	4
3. Intonasi penyaji jelas	14	50	3	0	1	68	212	2
4. Musik latar belakang sesuai narasi	6	55	4	0	3	68	197	6
5. Warna jelas dan kontras	9	50	7	0	2	68	200	5
6. Tulisan mudah dibaca, warna jelas	0	30	34	2	2	68	160	10
7. Tulisan mudah dibaca, ukuran huruf sedang	1	37	27	0	3	68	169	8
8. Tulisan mudah dibaca, waktu tayang cukup	0	25	34	7	2	68	150	13
9. Kombinasi animasi-musik-narasi-efek suara-visual tepat	4	56	6	0	2	68	196	7
10. Disain cover menarik	1	40	14	7	6	68	159	11
11. Kemasan pembungkus tahan lama	3	27	31	5	2	68	160	9
12. Waktu tayang VCD memadai	0	13	38	14	3	68	129	15
13. VCD dapat diputar di VCD/DVD player & komputer	18	39	6	0	5	68	201	3
14. VCD tidak mudah rusak	0	27	30	8	3	68	149	14

15. Tidak ada bagian tayangan VCD yang tersendat-sendat	0	31	29	5	3	68	156	12
Jumlah	87	571	274	48	40	1020		
Persentase	9%	56%	27%	5%	4%	100%		

Keterangan:

SS = sangat setuju, skor 4

S = setuju, skor 3

TS = tidak setuju, skor 2

STS = sangat tidak setuju, skor 1

TM = tidak mengisi, skor 0

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat dilihat bahwa aspek kualitas teknis yang berada pada urutan tertinggi adalah dalam hal “suara bersih dan jelas” (butir ke-1), sedang yang berada pada urutan terendah adalah lama waktu tayang (butir ke-15). Sementara itu untuk aspek kualitas teknis yang paling banyak tidak diisi adalah aspek disain *cover*. Jika diurutkan, maka aspek kualitas teknis yang mendapat penilaian dari yang tertinggi ke yang terendah adalah: (1) suara bersih dan jelas, (2) intonasi penyaji jelas, (3) VCD dapat diputar di VCD/DVD *player* dan komputer, (4) tingkat suara konstan, (5) warna jelas dan kontras, (6) musik latar belakang sesuai narasi, (7) kombinasi animasi-musik-narasi-efek suara-efek visual tepat, (8) tulisan mudah dibaca, ukuran huruf sedang, (9) kemasan pembungkus tahan lama, (10) tulisan mudah dibaca, warna jelas, (11) disain *cover* menarik, (12) tidak ada bagian VCD yang tersendat-sendat, (13) tulisan mudah dibaca, waktu tayang cukup, (14) VCD tidak mudah rusak, dan (15) waktu tayang VCD memadai.

Pada kolom saran terbuka yang disediakan juga terlihat bahwa sebagian besar masukan dari responden adalah tentang penambahan waktu tayang video agar memuat materi yang lebih banyak. Ini sesuai dengan hasil survey di atas, dimana waktu tayang VCD ada di urutan terbawah. Saran berikutnya yang cukup banyak adalah tentang VCD yang gambar dan suaranya tersendat-sendat, kemasan pembungkus yang mudah patah, VCD tidak diputar pada VCD *player* merk tertentu, dan disain *cover* yang dianggap kurang menarik.

Secara umum hasil survey tentang kualitas teknis video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat digambarkan sebagai berikut.

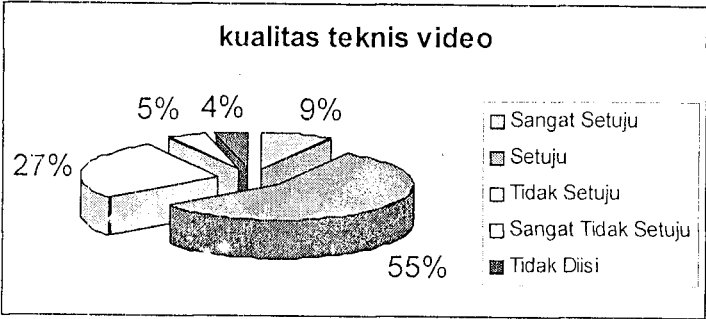


Diagram 4. 1. Hasil Survey Kualitas Teknis Video BMP Metode Pengembangan Kognitif.

Berdasarkan diagram 4.1 terlihat bahwa untuk kualitas teknis dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif, persentase rersponden yang setuju 55% dan sangat setuju 9%; artinya lebih dari separuh responden (64%) berpendapat bahwa kualitas teknis dari video tersebut sudah baik. Namun, responden yang tidak setuju juga cukup besar yaitu 32%. Artinya, hampir sepertiga responden menganggap kualitas teknis dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif masih kurang baik. Ini perlu menjadi perhatian serius bagi pengelola program untuk meningkatkan kualitas teknis video tersebut di masa yang akan datang.

2. Kualitas Instruksional

Dimensi kualitas instruksional video BMP Metode Pengembangan Kognitif pada kuesioner dapat dilihat pada butir nomor 16 sampai dengan 23 (8 buah butir). Hasil survey untuk aspek kualitas instruksional dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2. Hasil Survey Kualitas Instruksional Video BMP Metode Pengembangan Kognitif

Butir	SS	S	TS	STS	TM	Jumlah	Nilai	Peringkat
16. Materi VCD membangkitkan motivasi belajar.	28	39	0	1	0	68	230	2
17. Materi VCD meningkatkan perhatain pada materi kuliah.	28	37	1	0	2	68	225	4
18. Materi VCD membantu lebih mudah memahami materi kuliah	25	40	3	0	0	68	226	3
19. Materi VCD membantu praktik mengajar	30	38	0	0	0	68	234	1
20. Materi VCD dapat dipahami sebelum mempelajari BMP	0	21	35	11	1	68	144	8
21. Materi VCD perlu dilanjutkan diskusi	18	50	0	0	0	68	222	5
22. Musik memotivasi mempelajari materi VCD	12	45	11	0	0	68	205	6
23. Ilustrasi membantu pemahaman pada materi VCD	7	37	22	1	1	68	184	7
Jumlah	148	307	72	13	1	544		
Persentase	27%	56%	13%	2%	1%	100%		

Keterangan:

SS = sangat setuju, skor 4

S = setuju, skor 3

TS = tidak setuju, skor 2

STS = sangat tidak setuju, skor 1

TM = tidak mengisi, skor 0

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa aspek kualitas instruksional dari video tersebut yang berada pada urutan tertinggi adalah tentang “materi VCD akan membantu praktik mengajar” (aspek nomor 19). Sedangkan urutan yang terendah adalah pada butir “materi VCD dapat dipahami sebelum mempelajari BMP” (aspek nomor 20). Butir yang terbanyak tidak diisi oleh responden pada kualitas instruksional ini adalah tentang “materi VCD meningkatkan perhatian pada materi kuliah” (butir ke-17). Secara runut penilaian responden dari yang tertinggi sampai terendah pada aspek kualitas instruksional adalah : (1) materi VCD akan membantu praktik mengajar, (2) materi VCD membangkitkan motivasi belajar, (3) materi VCD membantu lebih mudah memahami materi kuliah, (4) materi VCD meningkatkan perhatian pada materi kuliah, (5) materi VCD perlu dilanjutkan diskusi, (6) musik memotivasi mempelajari materi VCD, (7) ilustrasi membantu pemahaman pada materi VCD, dan (8) materi VCD dapat dipahami sebelum mempelajari BMP.

Pada kolom saran beberapa mahasiswa menulis bahwa setelah menyimak video tersebut merasa lebih mudah memahami materi BMP, dan video tersebut meningkatkan motivasi belajar mereka. Ini sesuai dengan hasil survey di atas.

Secara umum hasil survey tentang kualitas instruksional video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat digambarkan sebagai berikut.

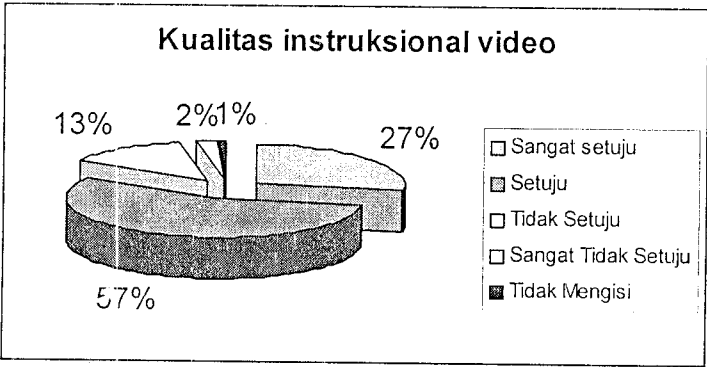


Diagram 4.2. Hasil Survey Kualitas Instruksional Video BMP Metode Pengembangan Kognitif

Berdasarkan diagram 4.2 terlihat sebagian besar responden (84%) berpendapat bahwa kualitas instruksional dari video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah baik. Sementara itu 15% responden lainnya menganggap kualitas instruksional video tersebut belum baik. Jadi secara umum kualitas instruksional video tersebut sudah baik, namun masih perlu ditingkatkan karena masih ada sebagian responden yang berpendapat sebaliknya.

3. Kualitas Isi dan Tujuan

Dimensi kualitas yang ketiga yaitu dari sisi isi dan tujuan, yang dapat dilihat dari kuesioner butir ke-24 sampai dengan butir ke-40 (17 butir). Hasil survey kualitas isi dan tujuan video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Survey Kualitas Isi dan Tujuan Video BMP Metode Pengembangan Kognitif

Butir	SS	S	TS	STS	TM	Jumlah	Nilai	Peringkat
24. Bagian materi tersusun koheren	1	26	32	1	8	68	147	17
25. Materi VCD disampaikan menarik	10	53	4	0	1	68	207	2
26. Ilustrasi bervariasi	4	62	2	0	0	68	206	4
27. Materi VCD sistematis	5	60	3	0	0	68	206	3
28. Materi VCD dilengkapi ilustrasi	2	59	2	0	5	68	189	12
29. Ilustrasi sesuai perkembangan jaman	6	48	11	1	2	68	191	10
30. Ilustrasi sesuai materi VCD	7	55	5	1	0	68	204	5
31. Ilustrasi tidak lokal, dapat ditemui di berbagai tempat	3	40	21	2	3	69	176	15
32. Materi VCD tidak bertentangan dengan BMP	6	41	17	1	3	68	182	14
33. Materi VCD sudah tepat	6	33	26	0	3	68	175	16
34. Materi VCD sesuai kurikulum	11	53	4	0	0	68	211	1
35. Ada kesimpulan di akhir program	8	46	12	0	2	68	194	8
36. Penyaji menggunakan bahasa yang baik dan benar	6	49	9	4	0	68	193	9
37. Gaya bahasa penyaji komunikatif	3	50	13	0	2	68	188	13

38. Pembicara tamu menguasai materi	6	44	17	1	0	68	151	11
39. Pembicara tamu berpenampilan menarik	3	59	6	0	0	68	201	7
40. Jenis musik sesuai materi program	4	60	3	0	1	68	202	6
Jumlah	47	394	90	5	8	544		
Persentase	9%	72%	17%	1%	1%	100%		

Keterangan:

SS = sangat setuju, skor 4

S = setuju, skor 3

TS = tidak setuju, skor 2

STS = sangat tidak setuju, skor 1

TM = tidak mengisi, skor 0

Berdasarkan Tabel 4.3 terlihat bahwa dalam aspek kualitas isi dan tujuan, berada pada urutan tertinggi adalah tentang “materi VCD sesuai kurikulum” (butir ke-34). Sedang yang berada pada urutan terendah adalah tentang “bagian materi tersusun koheren” (butir 24), sekaligus sebagai butir yang terbanyak tidak diisi oleh responden. Secara runut penilain responden dari yang tertinggi sampai terendah pada aspek kualitas isi dan tujuan adalah: (1) materi VCD sesuai kurikulum, (2) materi VCD disampaikan dengan menarik, (3) materi VCD sistematis, (4) ilustrasi bervariasi, (5) ilustrasi sesuai materi VCD, (6) jenis musik sesuai materi program, (7) pembicara tamu berpenampilan menarik, (8) ada kesimpulan di akhir program, (9) penyaji menggunakan bahasa yang baik dan benar, (10) ilustrasi sesuai perkembangan jaman, (11) pembicara tamu menguasai materi, (12) materi VCD dilengkapi ilustrasi, (13) gaya bahasa penyaji komunikatif, (14) materi VCD tidak bertentangan dengan BMP, (15) ilustrasi tidak lokal, dapat ditemui di berbagai tempat, (16) materi VCD sudah tepat, dan (17) bagian materi tersusun koheren.

Pada kolom saran, cukup banyak mahasiswa yang menulis agar ilustrasi digambarkan lebih banyak lagi, dengan mengambil tema tertentu dan memfokuskan pada kegiatan belajar satu hari agar lebih mudah untuk dipraktikkan di kegiatan pengajaran sesungguhnya. Saran lainnya adalah agar materi-materi lain dalam BMP Metode Pengembangan Kognitif diharapkan dapat dibuatkan videonya. Selain itu, para mahasiswa juga banyak menulis saran tentang jenis musik agar diganti dengan instrumentalia lagu anak-anak, bukan lagu perjuangan.

Secara umum, hasil survey kualitas isi dan tujuan video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat digambarkan sebagai berikut.

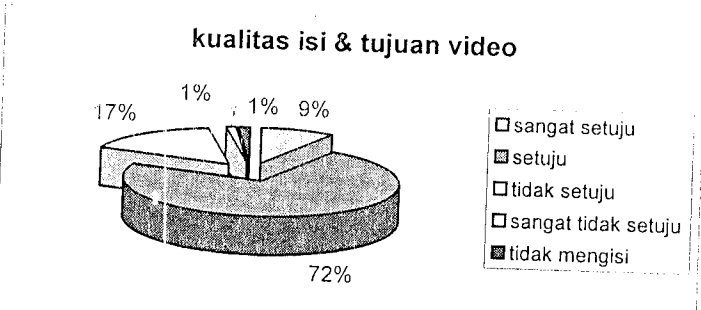


Diagram 4.3. Hasil Survey Kualitas Isi dan Tujuan Video BMP Metode Pengembangan Kognitif.

Berdasarkan diagram 4.3 terlihat sebagian besar responden (81%) berpendapat bahwa kualitas isi dan tujuan video sudah baik. Namun terdapat 18% responden lain yang berpendapat sebaliknya. Oleh karena itu meskipun secara umum kualitas isi dan tujuan video sudah cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan karena hampir seperlima responden belum puas dengan kualitas materi tersebut.

Setelah dilihat dari tiga sisi kualitas secara garis besar, berikut ini disajikan data hasil survey yang disusun berdasarkan urutan butir pada kuesioner.

1. Suara bersih dan jelas, tidak ada gangguan.

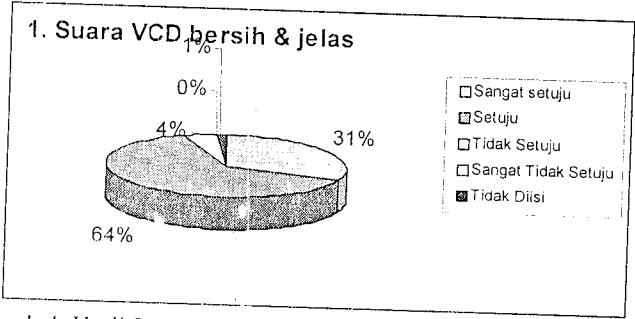


Diagram 4. 4. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Suara Bersih dan Jelas

Diagram 4.4 menggambarkan bahwa kualitas suara video bersih dan jelas, tidak banyak terdapat gangguan. Ini terlihat dari sebagian besar responden (64%) yang menjawab setuju, bahkan 31% responden sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Responden yang tidak setuju hanya 4%, dan 1%

lainnya tidak mengisi kuesioner. Tidak ada responden yang menyatakan sangat tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kualitas suara video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah baik.

2. Tingkat suara konstan, tidak naik turun.

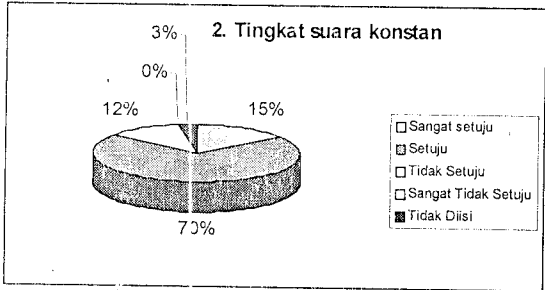


Diagram 4.5. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tingkat Suara Konstan

Diagram 4.5 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (70%) mentakan setuju bahwa tingkat suara di dalam video konstan, tidak naik turun, bahkan 15% responden sangat setuju. Namun jumlah responden yang menyatakan tidak setuju tentang tingkat suara yang konstan ini cukup banyak pula yaitu 12%, sedang 3% lagi tidak mengisi kuesioner. Hal ini memperlihatkan bahwa meskipun secara umum tingkat suara video sudah konstan, namun masih terdapat cukup banyak video yang tingkat suaranya naik turun, tidak konstan. Tingkat suara yang tidak konstan ini sangat berkaitan dengan teknologi pembuatan media yang dikembangkan.

3. Intonasi suara penyaji jelas

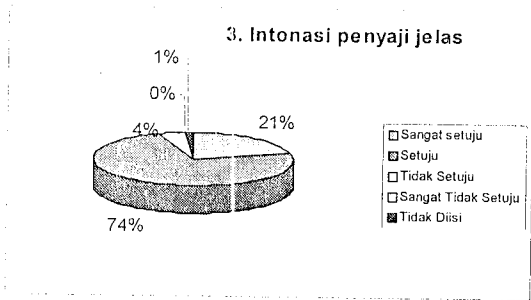


Diagram 4. 6. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Intonasi Penyaji Jelas

Berdasarkan diagram 4.6 terlihat sebagian besar responden (74%) menyatakan setuju bahwa intonasi suara penyaji jelas, 21% sangat setuju dan hanya 4% yang menyatakan tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa secara

umum intonasi suara penyaji dapat ditangkap dengan jelas sewaktu video BMP tersebut diputar.

4. Penggunaan musik latar belakang sesuai narasi.

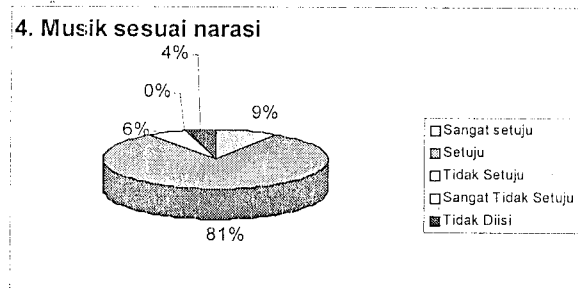


Diagram 4.7. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Musik Sesuai Narasi

Berdasarkan diagram 4.7 dapat dilihat 81% responden menyatakan setuju, bahkan 9% responden sangat setuju bahwa musik latar belakang yang digunakan sudah sesuai dengan narasi. Hanya 6% yang menyatakan tidak setuju. Pada pertanyaan ke-4 ini ada 4% atau 3 responden yang tidak mengisi. Hal ini kemungkinan karena responden kesulitan menilai apakah musik yang digunakan sesuai narasi atau tidak.

5. Warna terlihat jelas dan kontras, tidak buram atau bersemut.

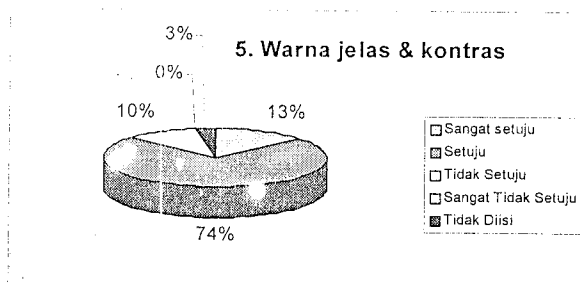


Diagram 4.8. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Warna Jelas dan Kontras

Berdasarkan diagram 4.8 terlihat 74% responden menyatakan setuju dan 13% responden sangat setuju bahwa warna yang terlihat dari video saat diputar jelas dan kontras, tidak buram atau bersemut. Sebagian responden lagi (10%) menyatakan tidak setuju, ini artinya mereka belum cukup puas dengan kualitas warna yang muncul dari video BMP tersebut. Sementara itu ada 3% responden yang tidak mengisi pertanyaan kelima ini.

6. Tulisan/caption sulit dibaca karena warna tidak jelas

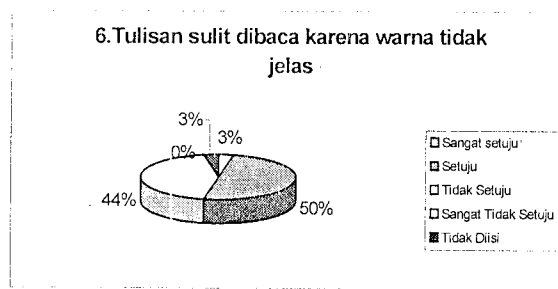


Diagram 4.9. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tulisan Sulit Dibaca Karena Warna Tidak Jelas

Berdasarkan diagram 4.9 terlihat separuh responden (50%) setuju dan 3% responden sangat setuju bahwa tulisan/caption yang dimunculkan sulit dibaca karena warna kurang jelas, tetapi justru hampir separuhnya lagi (44%) menyatakan sebaliknya. Artinya, lebih dari separuh responden merasa bahwa warna yang digunakan untuk tulisan/caption kurang kontras dengan warna latar belakang gambar di video sehingga sulit terbaca. Pada video BMP kognitif ini, semua tulisan/caption menggunakan warna kuning dan biru yang sebenarnya cukup dapat terbaca. Hasil jawaban responden pada butir 6 yang hampir berimbang antara setuju dengan tidak setuju ini perlu menjadi perhatian pengelola program, yaitu bahwa pemilihan warna saat membuat tulisan/caption pada video harus kontras sehingga terlihat jelas. Ini penting karena tulisan/caption biasanya tidak akan ditayangkan terlalu lama, sehingga jika penyimak belum atau tidak mampu membacanya namun tulisan sudah hilang dikhawatirkan berpengaruh terhadap keutuhan pemahaman mereka tentang materi yang ada dalam video BMP tersebut.

7. Tulisan sulit dibaca karena ukuran huruf terlalu kecil.

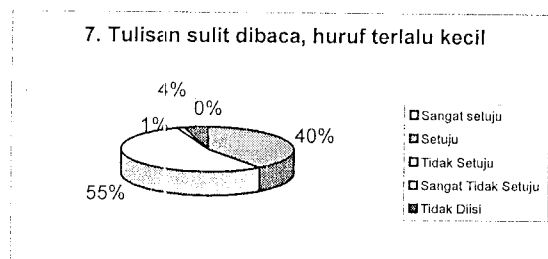


Diagram 4.10. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Tulisan Sulit Dibaca, Huruf Terlalu Kecil

Untuk butir yang berisi tulisan sulit dibaca karena ukuran huruf terlalu kecil, 55% responden menjawab tidak setuju dan 1% sangat tidak setuju, Artinya mereka setuju bahwa ukuran huruf untuk tulisan/*caption* sudah memadai. Sementara itu 40% responden lainnya menyatakan setuju, sehingga ini perlu menjadi perhatian karena hampir separuh responden merasa ukuran huruf pada *caption* masih terlalu kecil sehingga tulisan sulit terbaca. Menurut penulis, ukuran huruf pada *caption* sebenarnya sudah memadai untuk dibaca dari jarak 3 meter, sebagai jarak ideal untuk menonton tayangan televisi. Sementara itu yang tidak mengisi butir ketujuh ini ada 4% atau 3 orang responden, diduga hal ini karena responden sulit menentukan apakah ukuran huruf pada *caption* sudah memadai atau belum.

8. Tulisan sulit dibaca karena penayangan terlalu cepat.

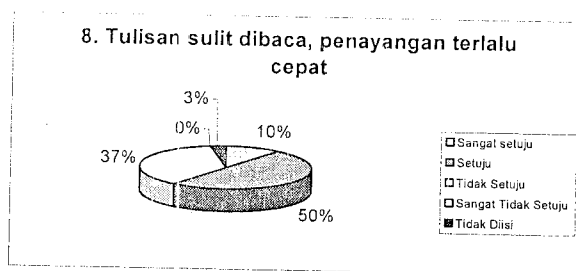


Diagram 4.11. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif, Tulisan Sulit Dibaca, Penayangan Terlalu Cepat

Untuk butir tentang “tulisan sulit dibaca karena penayangan terlalu cepat”, dari diagram terlihat bahwa 37% tidak setuju, sedang 60% responden lainnya setuju. Artinya hampir duapertiga responden menganggap bahwa penayangan tulisan *caption* masih terlalu cepat sehingga sulit terbaca. Meskipun pada video BMP Metode Pengembangan Kognitif ini tidak banyak terdapat tulisan *caption*, tetapi hanya tulisan tentang nama dan profesi dari penyaji atau pembicara tamu, namun penayangan yang terlalu cepat akan mengganggu konsentrasi pengguna terhadap tayangan video secara keseluruhan.

9. Intonasi suara penyaji jelas

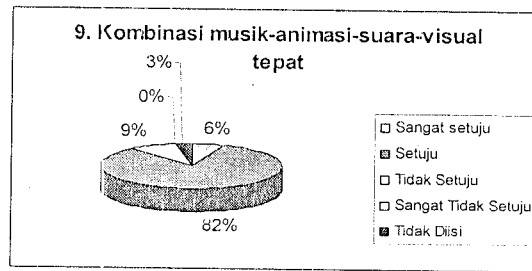


Diagram 4.12. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Kombinasi Musik-Animasi-Suara-Visual Tepat

Berdasarkan Diagram 4.12 terlihat bahwa untuk ketepatan kombinasi animasi, musik, narasi, efek suara dan efek visual sebagian besar responden (82%) menyatakan setuju dan 6% sangat setuju, sedang 9% responden menyatakan tidak setuju. Hal ini berarti bahwa meskipun 88% responden menganggap kombinasi animasi, musik, narasi, efek suara dan efek visual sudah tepat tetapi masih perlu ditingkatkan lagi karena masih ada 9% responden yang tidak setuju. Salah satu dari unsur itu tidak tepat kombinasinya, video menjadi tidak enak untuk disimak. Sementara itu, ada 3% responden tidak mengisi butir ke-9 ini, kemungkinan karena dalam praktiknya mereka merasa sulit mengukur ketepatan kombinasi berbagai unsur tersebut, apalagi bagi orang yang tidak mempelajari bidang media video secara khusus.

10. Disain perwajahan/cover tidak menarik

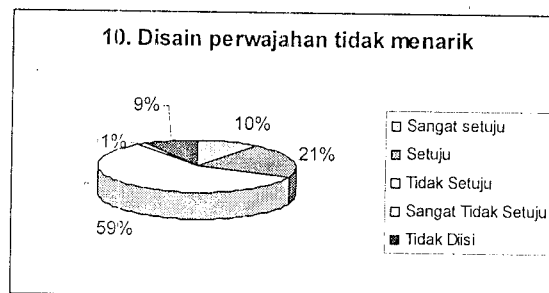


Diagram 4.13. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Disain Perwajahan Tidak Menarik

Diagram 4.13 menunjukkan bahwa 59% responden menyatakan tidak setuju dan 1% responden sangat tidak setuju jika disain perwajahan video tidak menarik. Sebaliknya 21% responden menyatakan setuju dan 10% sangat

setuju bahwa disain perwajahan video tidak menarik. Artinya, masih ada 31% responden yang kurang puas dengan disain perwajahan video BMP Metode Pengembangan Kognitif ini, sehingga disain perwajahan tersebut masih perlu diperbaiki.

11. Kemasan pembungkus VCD mudah rusak/pecah patah.

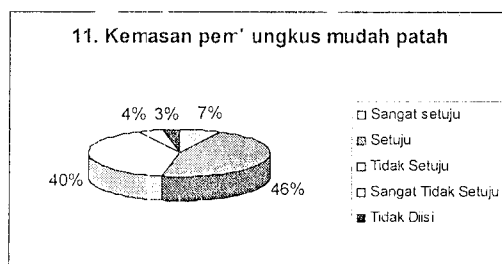


Diagram 4.14. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Kemasan Pembungkus Mudah Patah

Diagram 4.14 memperlihatkan bahwa hampir lebih dari separuh (46% dan 7%) responden menyatakan bahwa kemasan pembungkus video mudah patah atau retak. Sementara hampir separuh responden yang lain (40% dan 4%) menyatakan sebaliknya. Bagi pengelola ini perlu menjadi perhatian khusus karena lebih dari separuh pengguna video tidak puas dengan kualitas kemasan pembungkus yang ada. Apalagi banyak pula responden yang menyarankan perbaikan kemasan pembungkus video ini melalui saran yang mereka tuliskan pada kolom saran di bagian bawah lembar kuesioner. Selama ini kemasan pembungkus video tersebut menggunakan mika tebal transparan, yang secara fisik memang mudah patah, retak atau rusak terutama jika pernah terjatuh. Sementara jika pembungkus sudah rusak atau patah dan tidak dapat digunakan lagi, maka video yang tidak dibungkus cenderung juga akan lebih cepat kotor dan rusak dari pada yang disimpan dalam kotak pembungkusnya. Disarankan kemasan pembungkus dapat diganti dari bahan lain yang lebih tahan lama, misalnya yang terbuat dari plastik tebal yang lentur, yang saat ini juga banyak tersedia di pasaran.

12. Durasi/waktu tayang terlalu singkat.

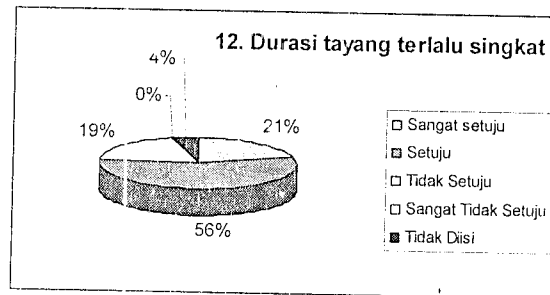


Diagram 4.15. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Durasi Tayang Terlalu Singkat

Diagram 4.15 memperlihatkan bahwa sebagian besar yaitu 77% responden (56% dan 21%) menganggap waktu tayang video terlalu singkat. Hanya 19% responden yang tidak menganggap demikian. Waktu tayang video tersebut adalah 25 menit, secara umum sudah cukup memadai untuk sebuah media pendidikan. Diduga karena muatan materi Metode Pengembangan Kognitif pada Buku Materi Pokok (BMP) sangat padat, maka mahasiswa berharap akan lebih mudah mempelajari seluruh materi itu melalui video. Oleh karena itu banyak mahasiswa merasa waktu tayang video tersebut terlalu singkat. Padahal, materi di dalam video memang tidak dirancang mencakup seluruh isi BMP, tetapi hanya diambil bagian-bagian penting yang cukup sulit dipahami jika hanya membaca BMP. Namun demikian, tetap dapat diusulkan untuk menambah waktu tayang atau membuat volume kedua dari video yang sudah ada.

13. VCD dapat diputar di VCD, DVD player dan komputer

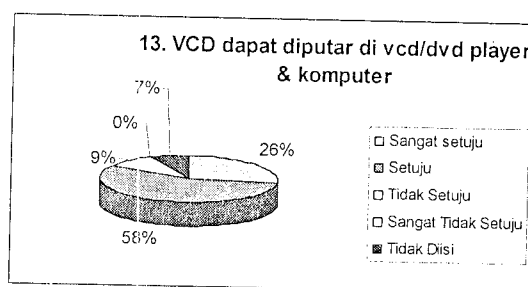


Diagram 4.16. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; VCD Dapat Diputar di VCD/DVD Player dan Komputer

Butir ke-13 ini untuk melacak apakah video dapat diputar di berbagai alat perekam video dari berbagai tingkat teknologi. Ternyata 84% responden

(58% dan 26%) menyatakan bahwa video dapat diputar baik di VCD *player*, DVD *player* maupun komputer. Namun ada 9% responden yang menyatakan bahwa video tidak dapat diputar di salah satu alat pemutar tersebut. Hal ini dapat terjadi karena beberapa sebab, antara lain: video rusak, video *player*/komputer berbeda generasi dengan video BMP, dan kurang teliti atau kurang memahami prosedur memutar video. Sewaktu dilakukan wawancara, beberapa mahasiswa mengeluhkan bahwa video BMP Metode Pengembangan Kognitifnya tidak dapat diputar sama sekali. Beberapa mahasiswa lain melapor bahwa videonya tidak dapat diputar di VCD *player* yang ia miliki tetapi dapat diputar di VCD *player* merk lain. Disarankan, agar dalam bagian belakang kemasan pembungkus diberikan keterangan tentang jenis dan spesifikasi alat pemutar yang dapat digunakan, sehingga tidak menimbulkan kebingungan pada mahasiswa untuk menyimak video tersebut.

14. VCD mudah rusak atau tergores

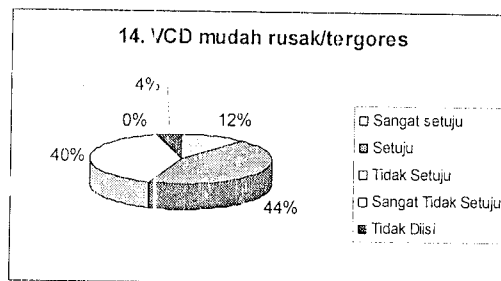


Diagram 4.17. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; VCD Mudah Rusak/Tergores

Diagram 4.17 menunjukkan bahwa 56% responden (44% dan 12%) menyatakan video mudah rusak atau tergores, sementara itu 40% responden lainnya menyatakan VCD tidak mudah rusak atau tergores. Hal ini perlu diperhatikan pengelola karena lebih dari separuh responden tidak puas dengan kualitas fisik VCD yang mudah rusak atau tergores, sehingga tidak dapat diputar. Disarankan untuk meningkatkan kualitas fisik dari kepingan video, mengganti dengan kepingan video yang lebih tahan lama agar tidak mudah tergores. Peningkatan kualitas fisik kepingan video ini tentu akan berpengaruh terhadap biaya produksi video BMP.

15. Beberapa bagian tayangan VCD terlihat tersendat-sendat.

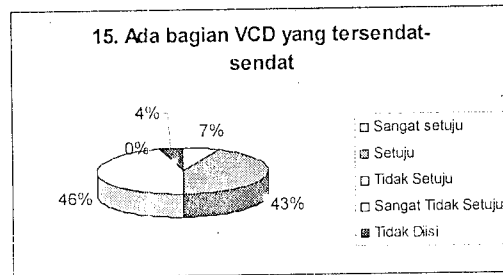


Diagram 4.18. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Bagian VCD yang Tersendat-sendat

Diagram 4.18 menggambarkan bahwa separuh responden (43% dan 7%) mengatakan ada bagian tayangan VCD yang terlihat tersendat-sendat, tetapi hampir 46% responden menyatakan sebaliknya. Hal ini perlu dikaji oleh pengelola, karena separuh responden tidak puas dengan tayangan VCD yang tampak tersendat-sendat. Perlu dievaluasi penyebabnya, apakah kesalahan terjadi dalam proses pembuatan video, kualitas fisik dari kepingan video, atau alat pemutar video yang sudah kotor. Saat video sudah selesai diproduksi juga perlu ada pengontrolan kualitas terhadap video-video BMP yang beredar dengan mengambilnya secara acak dari beberapa UPBJJ.

Berdasarkan paparan hasil penelitian dari aspek kualitas teknis video BMP di atas, terlihat bahwa untuk masalah suara (meliputi suara bersih dan jelas, tingkat suara konstan, intonasi jelas, dan musik latar belakang sesuai narasi), video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah memenuhi persyaratan. kecuali dalam musiknya. VCD tersebut sudah menggunakan suara asli dengan mutu rekaman yang cukup bagus, dan menggunakan lebih dari 1 suara. Ini sesuai dengan pendapat Arsyad bahwa suara asli diperlukan dalam video untuk memberikan bayangan kondisi yang nyata, meskipun naratornya sendiri tidak terlihat. Tetapi hal ini tidak menjadi masalah karena narasi yang dilengkapi visualisasi tanpa terlihatnya narator justru merupakan salah satu bentuk video yang disarankan oleh Alessi dan Trollip. Sementara adanya suara lebih dari menyebabkan video terkesan dinamis sesuai dengan pendapat Arsyad.

Khusus tentang musik, video ini belum memenuhi persyaratan. Seharusnya musik yang digunakan memenuhi 3 kriteria yang ditetapkan UT yaitu

ada musik pengenalan, musik selingan dan musik yang digunakan mendukung pemaparan. Pada video BMP Metode Pengembangan Kognitif ini meskipun sudah ada musik pengenalan dan musik selingan, tetapi musik yang digunakan tidak mendukung pemaparan. Musik yang disajikan adalah instrumental lagu perjuangan yang sama sekali tidak berhubungan dengan narasi. Jadi musik terkesan asal tempel saja. Hal ini sangat sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniati et.al., bahwa musik dalam video yang dibuat oleh PPBANC UT belum memenuhi kriteria yang ditetapkan, karena PPBANC UT belum mempunyai seorang penata musik secara khusus, seperti yang dimiliki para produser video profesional lainnya.

Tentang *caption* pada video BMP Metode Pengembangan Kognitif secara umum masih perlu diperbaiki karena meskipun ukuran huruf sudah memadai, namun pilihan warna dan waktu tayang tulisan masih kurang. Hasil ini sedikit berbeda dengan penelitian Kurniati et.al. yang melihat kekurangan *caption* dari sisi ukuran huruf dan waktu tayang, sementara untuk warna sudah cukup baik. Pada video ini jumlah *caption* masih sangat sedikit, seharusnya tidak hanya *caption* berisi nama dan profesi penyaji dan judul program serta intro, tetapi materi-materi yang ada dapat dibuatkan poin-poin pentingnya dengan *caption*, jadi tidak hanya mengandalkan narasi. Ini sesuai dengan pendapat Arsyad bahwa dalam video sebaiknya tidak terlalu banyak narasi, tetapi biarkan pemirsa mencerna sendiri dari gambar dan tulisan yang ada. Hal ini juga diperkuat dengan masukan responden pada penelitian Kurniati et. al. yang menginginkan tampilan ilustrasi dan *caption* sama banyaknya dengan tampilan narasi.

Dari sisi pendokumentasian dan kemudahan penggunaan, video BMP Metode Pengembangan Kognitif ini masih sangat perlu ditingkatkan karena kemasan pembungkus mudah pecah, beberapa kepingan VCD rusak/tergores dan ada VCD yang tidak dapat diputar pada alat pemutar tertentu. Sesuai dengan pendapat Arsyad, seharusnya dipilih perangkat yang berkualitas baik secara teknis sehingga video tersebut dapat dimanfaatkan secara optimal.

Tentang waktu tayang video ini sudah memenuhi standar yang disarankan oleh Alessi dan Trollip yaitu berkisar antara 20 sampai 30 menit. Namun demikian masalah waktu tayang ini justru yang paling banyak mendapat

masukan dari mahasiswa untuk ditambah. Diduga hal ini terjadi karena responden merasa masih banyak materi lain dalam BMP yang belum dibahas dalam video. Alternatif pemecahan yang dapat dilakukan adalah membuat video BMP Metode Pengembangan Kognitif volume ke-2, karena menambah waktu tayang tentu akan melanggar standar yang ditetapkan sebagai bentuk video pembelajaran.

16. Materi VCD membangkitkan motivasi untuk belajar.

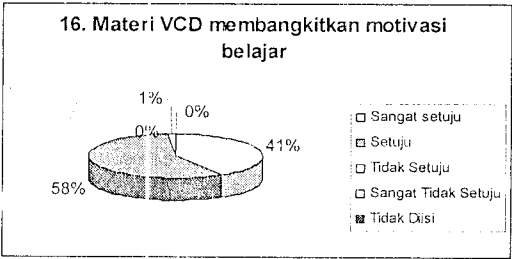


Diagram 4.19. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Membangkitkan Motivasi Belajar

Berdasarkan Diagram 4.19 terlihat hampir semua responden (58% setuju dan 41% sangat setuju) bahwa materi dalam video membangkitkan motivasi mereka dalam belajar. Hanya ada satu orang responden yang merasa tidak termotivasi dengan materi dalam video. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum materi video telah mampu membangkitkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Namun demikian materi video masih perlu dikemas dengan lebih baik karena masih ada mahasiswa yang merasa tidak termotivasi belajar meskipun sudah menyimak video.

17. Materi VCD meningkatkan perhatian mahasiswa pada materi kuliah.

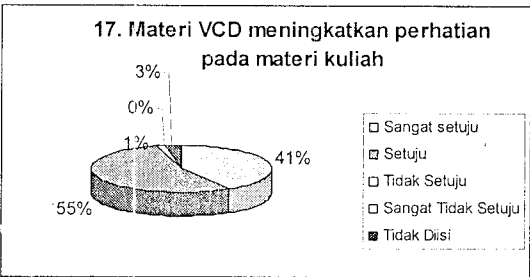


Diagram 4.20. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Meningkatkan Perhatian Mahasiswa pada Materi Kuliah

Diagram 4.20 menunjukkan bahwa sebagian besar (96%) responden merasa bahwa materi VCD telah meningkatkan perhatian pada materi perkuliahan, dan hanya 1% yang merasa materi VCD tidak meningkatkan perhatiannya pada materi perkuliahan. Jadi secara umum materi VCD telah dapat meningkatkan perhatian mahasiswa terhadap materi perkuliahan, meskipun masih perlu ditingkatkan karena masih ada 1% responden yang tidak setuju. Hal yang menarik adalah adanya 3% responden yang tidak mengisi butir ke-17 ini, meskipun substansi pernyataannya menurut peneliti tidak sulit untuk dipahami.

18. Materi VCD membuat mahasiswa lebih mudah memahami materi perkuliahan pada BMP

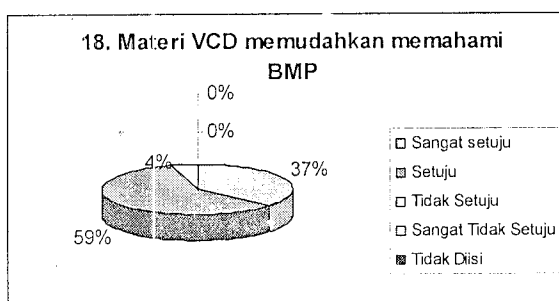


Diagram 4.21. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Memudahkan Memahami BMP

Berdasarkan Diagram 4.21 terlihat bahwa sebagian besar (96%) responden menyatakan bahwa materi video dapat membantunya lebih mudah dalam memahami materi dalam BMP. Jadi secara umum materi video telah membantu mahasiswa dalam memahami materi BMP dengan lebih mudah. Ini wajar karena video disajikan dalam bentuk audio visual berupa film yang bergerak, sehingga secara teori maupun praktik lebih mudah diserap oleh mahasiswa dari pada materi BMP yang hanya mengandalkan visual semata. Namun demikian ada 4% responden yang merasa bahwa materi video tidak membuatnya lebih mudah dalam memahami materi BMP. Oleh karena itu pemilihan dan penyusunan naskah materi video masih perlu ditingkatkan.

19. Materi VCD membantu mahasiswa dalam praktik mengajar di TK

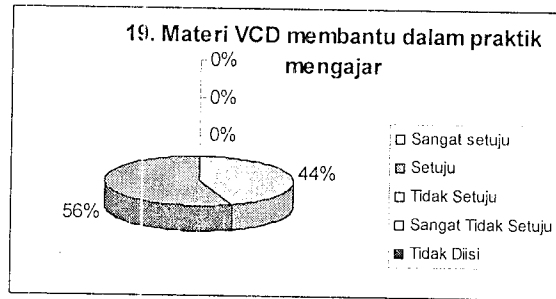


Diagram 4.22. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD membantu dalam Praktik Mengajar

Diagram 4.22 memperlihatkan bahwa seluruh responden merasa sangat terbantu dalam praktik mengajar setelah menyimak materi video ini. Hasil ini cukup melegakan karena mata kuliah Metode Pengembangan Kognitif, dengan didukung berbagai medianya termasuk VCD, memang dirancang untuk meningkatkan kualitas mengajar para guru TK.

20. Materi VCD akan sulit dipahami jika BMP belum dipelajari

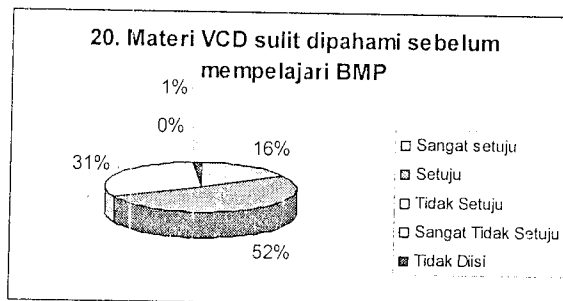


Diagram 4.23. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sulit Dipahami Sebelum Mempelajari BMP

Diagram 4.23 menunjukkan bahwa 68% responden merasa materi dalam VCD sulit dipahami jika BMP belum dipelajari, sementara 31% responden menyatakan sebaliknya. Hasil survey ini cukup menarik, karena VCD dirancang sebagai media terintegrasi dengan BMP namun bukan *pre-requisite* dari BMP. Artinya, tanpa mempelajari BMP sebelumnya, mahasiswa diharapkan tetap dapat memahami materi dalam VCD secara utuh. Namun ternyata sebagian besar responden berpendapat bahwa materi VCD sulit dipahami jika belum mempelajari BMP. Analisa peneliti adalah bahwa sebagian besar mahasiswa merasa jika mempelajari BMP terlebih dahulu maka materi VCD akan lebih memudahkan pemahaman materi yang sudah

didapatkan dari BMP, dan hal ini yang menjadi alasan persetujuan mereka pada butir ke-20, meskipun ini satu hal yang berbeda dengan apa yang dimaksudkan dari substansi pernyataan pada butir ke-20 ini.

21. Beberapa materi VCD perlu dilanjutkan dengan diskusi.

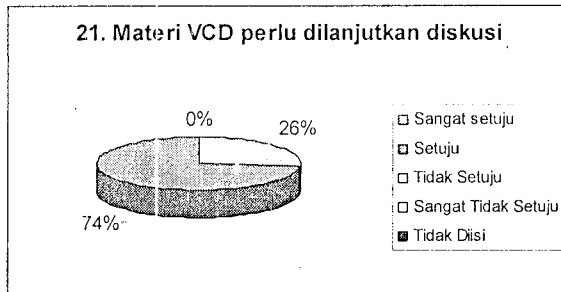


Diagram 4.24. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Perlu Dilanjutkan Diskusi

Berdasarkan Diagram 4.24 terlihat bahwa seluruh responden menyatakan perlunya dilanjutkan diskusi setelah menyimak materi video. Tidak ada responden yang menyatakan sebaliknya. Ini perlu menjadi perhatian pengelola program, khususnya para tutor Metode Pengembangan Kognitif agar memberikan waktu khusus pada saat tutorial untuk mendiskusikan materi yang ada dalam video tersebut.

22. Penggunaan musik memotivasi mahasiswa dalam mempelajari materi VCD.

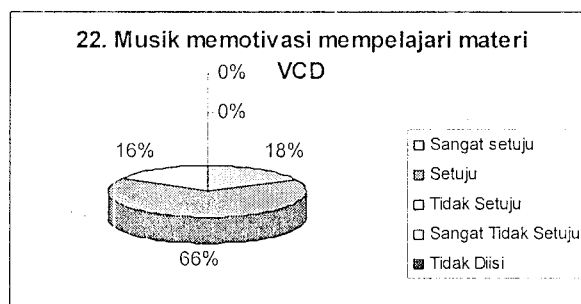


Diagram 4.25. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Musik Memotivasi Mempelajari VCD

Diagram 4.25 menunjukkan sebagian besar responden (84%) sepakat bahwa penggunaan musik dalam video memotivasi mereka untuk mempelajari materi video. Ini cukup menggembirakan karena musik yang digunakan telah dipilih dengan teliti dan diatur dalam volume yang tidak mengganggu suara

narasi. Sementara itu 16% responden menyatakan sebaliknya, diduga karena hal ini berkaitan dengan gaya belajar mereka yang tidak menyukai penggunaan musik sebagai pengantar belajar.

23. Penggunaan ilustrasi tidak banyak manfaatnya untuk membantu pemahaman mahasiswa terhadap materi VCD.

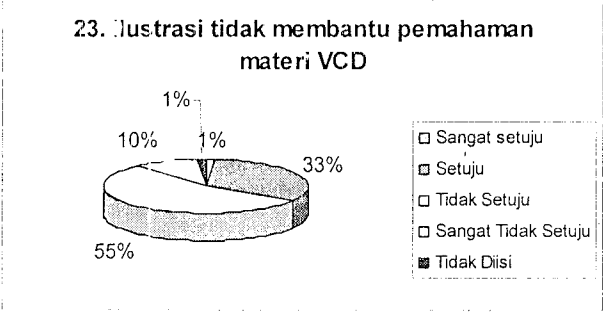


Diagram 4.26. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Membantu Pemahaman Materi VCD

Berdasarkan Diagram 4.26 terlihat lebih dari separuh yaitu 65% (55% dan 10%) responden beranggapan bahwa ilustrasi di video telah membantu pemahaman mereka terhadap materi VCD. Sebaliknya ada 34% responden yang menyatakan sebaliknya. Artinya, ada 34% mahasiswa yang merasa bahwa ilustrasi yang ada dalam video tidak membantu mereka untuk lebih mudah memahami materi. Ini dapat disebabkan karena mereka merasa ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi yang dibahas, atau ilustrasi yang ada kurang menarik dari sisi tampilan. Hal ini perlu diperhatikan oleh pengelola untuk meningkatkan kualitas ilustrasi dalam video, karena jumlah responden yang merasa tidak terbantu dengan adanya ilustrasi masih besar.

Berdasarkan paparan hasil penelitian tentang kualitas instruksional di atas (butir 16 sampai 23), terlihat bahwa secara umum video BMP Metode Pengembangan Kognitif dapat memenuhi kriteria yang diinginkan. Video ini menurut responden telah memberikan kesempatan dan bantuan belajar, merangsang motivasi, meningkatkan perhatian, membantu dalam praktik mengajar, berhubungan dengan program pengajaran lain dan merangsang diskusi lanjutan. Hal ini sesuai dengan pendapat Walter dan Hess dalam tulisan

Arsyad. Video ini membantu kesempatan belajar sekaligus praktik, karena materi Metode Pengembangan Kognitif banyak yang menuntut praktik sehingga sulit jika hanya dipelajari dari BMP. Jadi mahasiswa menjadi lebih mudah belajar dan mengambil ilustrasi yang ada di video untuk praktik mengajarnya sendiri. Video ini dibuat dalam bentuk *feature*, dimana terdapat paduan antara narasi, visual, dan ceramah sehingga diharapkan pemirsa tidak akan cepat bosan. Bentuk *feature* ini merupakan salah satu bentuk yang disarankan oleh UT. Kriteria instruksional yang belum dipenuhi sesuai pendapat Walter dan Hess adalah tentang kualitas tes dan penilaian, kualitas sosial interaksi dan dampak bagi pemberi materi. Pada video ini memang tidak terdapat tes atau umpan balik dan tidak dirancang sebagai video interaktif. Disarankan pada pembuatan video selanjutnya dapat dimasukkan umpan balik dan ada unsur interaktif.

24. Terdapat bagian materi yang tidak koheren (meloncat-loncat antara satu materi dengan materi lain).

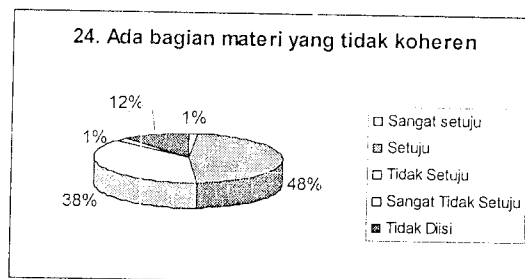


Diagram 4.27. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada bagian Materi yang Tidak Koheren

Diagram 4.27 menunjukkan bahwa 39% responden menyatakan terdapat koherensi materi dalam video, tetapi hampir separuh responden yang lain (49%) menyatakan ada bagian materi video yang meloncat, tidak koheren. Ini juga perlu menjadi perhatian pengelola, meskipun dalam penyusunan naskah video telah diupayakan sedemikian rupa agar materi terjalin secara runtut dan terdapat koherensi antara satu bagian materi dengan bagian yang lain. Namun hasil survey ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dalam penyusunan naskah video di waktu yang akan datang. Suatu hal yang menarik pada butir ke-24 ini adalah adanya 12% responden yang tidak mengisi, yang merupakan butir pernyataan dengan persentase tertinggi pada kolom 'tidak

diisi'. Analisa peneliti karena sebagian mahasiswa belum memahami sepenuhnya apa yang dimaksudkan dengan 'koheren', atau sudah memahami arti koheren tetapi sulit dalam menilai koherensi materi yang ada dalam video tersebut.

25. Materi dalam VCD disampaikan dengan menarik.

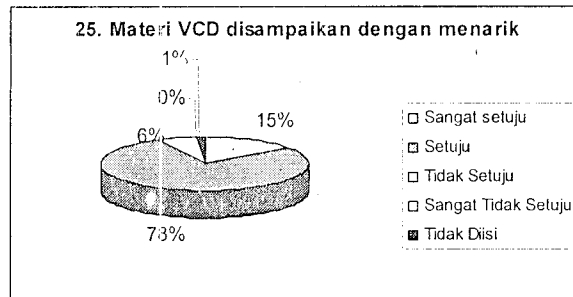


Diagram 4.28. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Disampaikan dengan Menarik

Berdasarkan diagram 4.28 terlihat sebagian besar responden yaitu 93% sepakat bahwa materi VCD disampaikan dengan menarik, sementara 6% responden menyatakan sebaliknya. Hal ini cukup menggembirakan meskipun masih perlu ditingkatkan. Materi dalam video Metode Pengembangan Kognitif tersebut meskipun secara substansi cukup berat namun dikemas dengan menarik, tidak kaku sehingga mahasiswa yang menyimaknya diharapkan tidak akan cepat bosan. Pada butir ini ada 1% responden yang tidak mengisi kolom jawaban.

26. Visualisasi/ilustrasi yang disajikan bervariasi.

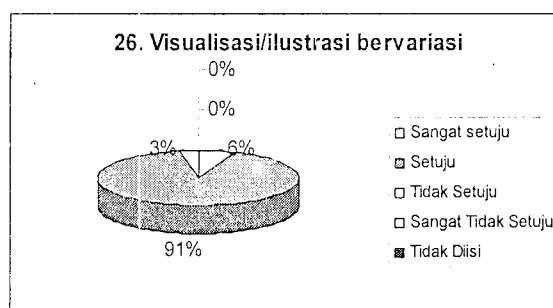


Diagram 4.29. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Visualisasi/Ilustrasi Bervariasi

Diagram 4.29 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (97%) menyatakan visualisasi atau ilustrasi yang disajikan dalam VCD telah

bervariasi, tidak monoton. Hanya 3% responden yang berpendapat sebaliknya. Artinya variasi ilustrasi yang disajikan sudah baik, meskipun masih perlu ditingkatkan karena masih ada responden yang merasa ilustrasi yang ada kurang variatif.

27. Materi VCD disampaikan dengan sistematis.

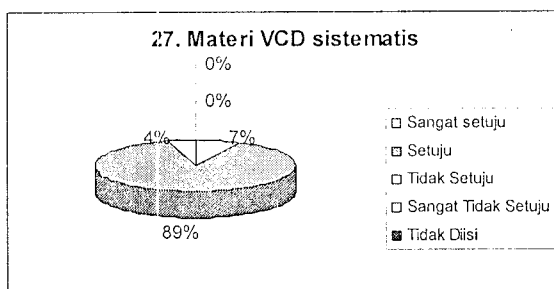


Diagram 4.30. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sistematis

Diagram 4.30 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (96%) menyatakan materi dalam VCD telah disusun secara sistematis. Hanya 4% responden yang berpendapat sebaliknya. Artinya penyusunan materi video BMP tersebut sudah sistematis dan runtut, meskipun masih perlu ditingkatkan karena masih ada responden yang merasa materi VCD belum sistematis.

28. Materi VCD dilengkapi dengan ilustrasi.

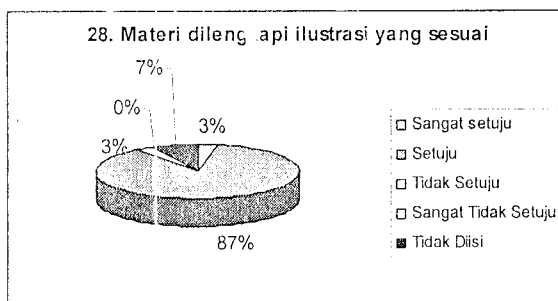


Diagram 4.31. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi Dilengkapi Ilustrasi

Pada aspek pernyataan “materi VCD dilengkapi dengan ilustrasi”, sebagian besar responden yaitu 90% menyatakan setuju, dan 3% menyatakan sebaliknya. Artinya secara umum responden bersepakat bahwa materi VCD sudah dilengkapi dengan ilustrasi, yaitu gambar-gambar yang mendukung narasi dalam video. Adanya 3% responden yang menyatakan tidak adanya ilustrasi yang mendampingi materi video merupakan temuan yang menarik.

Diduga karena mahasiswa tersebut belum memahami dengan baik maksud kata ilustrasi pada butir kuesioner tersebut.

29. Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan jaman.

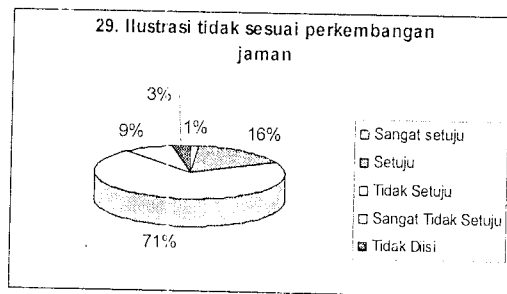


Diagram 4.32. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Sesuai Perkembangan Jaman

Diagram 4.32 memperlihatkan sebagian besar responden (80%) berpendapat bahwa ilustrasi yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan jaman, sedang 17% responden yang lain menyatakan sebaliknya. Artinya, pemilihan ilustrasi yang disesuaikan dengan perkembangan jaman perlu terus diupayakan. Ilustrasi dianggap tidak sesuai dengan perkembangan jaman oleh sebagian responden mungkin karena responden tersebut mempunyai persepsi sendiri tentang perkembangan jaman saat ini pada pelaksanaan pembelajaran anak di TK, misalnya dari sisi media, pendekatan atau metodenya. Pada butir ini terdapat 3% responden yang tidak mengisi jawaban.

30. Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi

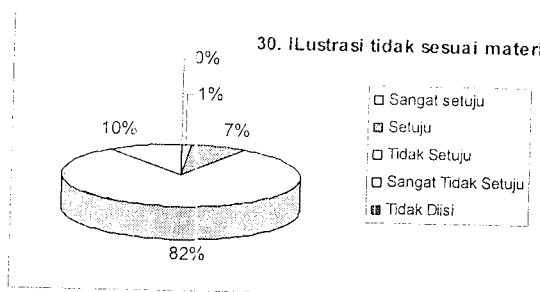


Diagram 4.33. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Tidak Sesuai dengan Materi

Berdasarkan diagram 4.33 terlihat sebagian besar responden (92 %) menyatakan bahwa ilustrasi sudah sesuai dengan materi video, namun 8% responden berpendapat sebaliknya. Artinya, secara umum ilustrasi yang

digunakan telah sesuai dengan muatan materi dalam video, meskipun masih perlu ditingkatkan lagi. Pemilihan ilustrasi pada saat pembuatan video telah dirancang dan dipikirkan dengan teliti agar sesuai dengan materi yang dibahas, karena jika ada ketidaksesuaian ilustrasi akan membingungkan penggunaanya. Namun demikian pemilihan ilustrasi ini masih perlu ditingkatkan karena masih ada responden yang tidak setuju. Kemungkinan adanya ketidaksesuaian yang teramati oleh responden dapat saja terjadi, bukan hanya kesesuaian dengan muatan materi tetapi kesesuaian dengan aspek pendidikan dan pembelajaran secara umum. Misalnya, ucapan atau perilaku guru yang kurang tepat, bisa dianggap sebagai ketidaksesuaian ilustrasi oleh mahasiswa. Hal ini terungkap saat wawancara, dengan adanya tanggapan mahasiswa tentang ilustrasi di video tersebut tentang ucapan guru yang kurang tepat saat mengomentari jawaban anak didiknya. Pada butir ke-28 ini ada 7% responden yang tidak mengisi, dan persentase ini cukup tinggi dibanding butir-butir yang lain.

31. Ilustrasi yang digunakan terlalu lokal, jarang ditemui di tempat-tempat lain di Indonesia.

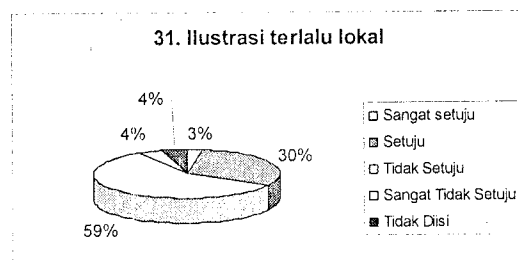


Diagram 4.34. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ilustrasi Terlalu Lokal

Berdasarkan diagram 4.34, terlihat lebih dari separuh responden (63%) menganggap bahwa ilustrasi yang digunakan sudah memasyarakat dan dapat ditemui di berbagai tempat di Indonesia. Sementara itu 33% responden lainnya berpendapat sebaliknya. Pendapat ini muncul mungkin karena TK yang digunakan dalam ilustrasi video adalah TK yang sudah maju, mempunyai sarana yang lengkap, kelas dan halaman yang ideal; yang belum tentu dimiliki oleh banyak TK lain di Indonesia, terutama di daerah-daerah. Padahal video ini diperuntukkan bagi seluruh mahasiswa DII PGTK-UT yang

tersebar di seluruh Indonesia. Sehingga ada kekhawatiran ilustrasi yang disampaikan akan sulit diterapkan di TK-TK lain di berbagai pelosok Indonesia. Oleh karena itu disarankan untuk membuat ilustrasi video dengan berbagai *setting* dan kondisi TK, bukan hanya TK yang sudah maju saja. Apalagi sebagian besar TK di Indonesia justru masih minim dengan sarana prasarana, sehingga guru-guru TK perlu didorong kreativitasnya dalam mengajar melalui ilustrasi yang sesuai dengan *setting* TK tempat mereka mengajar.

32. Ada materi VCD yang bertentangan dengan isi BMP.

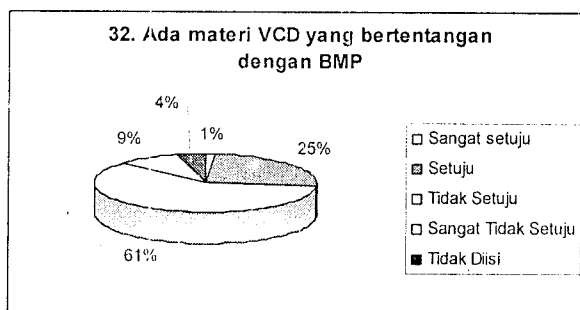


Diagram 4.35. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Materi VCD yang Bertentangan dengan BMP

Berdasarkan diagram 4.35 terlihat 70% responden menyatakan bahwa tidak ada materi video yang bertentangan dengan materi BMP. Sementara itu 26% responden berpendapat sebaliknya. Hal ini menarik, karena proses pembuatan naskah materi dalam video telah disesuaikan dengan GBPP (Garis-garis Besar Program Pengajaran) yang juga menjadi dasar dalam penyusunan BMP, dengan penekanan pada materi-materi yang cukup sulit untuk dipahami jika hanya melalui buku saja. Jadi materi dalam video memang tidak persis sama dengan BMP, tetapi merupakan pengayaan dari materi yang ada di BMP. Analisa peneliti, responden yang menyatakan adanya materi yang bertentangan dengan BMP mungkin melihat pengayaan tersebut sebagai hal yang tampak bertentangan dengan BMP karena tidak ada dalam BMP. Pada butir ini responden yang tidak mengisi jawaban sebanyak 4%.

33. Ada materi VCD yang kurang tepat, misalnya: menunjuk dengan tangan kiri.

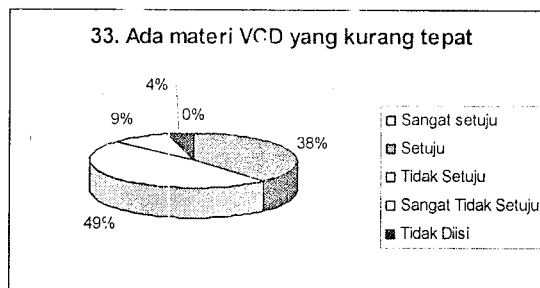


Diagram 4.36. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Materi VCD yang Kurang Tepat

Diagram 4.36 memperlihatkan lebih dari separuh (58%) responden berpendapat bahwa tidak ada materi VCD yang kurang tepat dari sisi pendidikan dan pengajaran, namun 38% responden lainnya menyatakan sebaliknya. Artinya, masih ada 38% responden yang berpendapat ada bagian dari materi VCD yang kurang tepat dari sisi pendidikan atau pengajaran. Berdasarkan wawancara dengan para mahasiswa, didapat data tentang materi yang kurang tepat ini menurut mereka, misalnya: cara guru mengomentari jawaban anak yang langsung menunjukan kesalahan. Pada butir ini ada 4% responden yang tidak mengisi jawaban.

34. Materi VCD sesuai dengan kurikulum yang diinginkan.

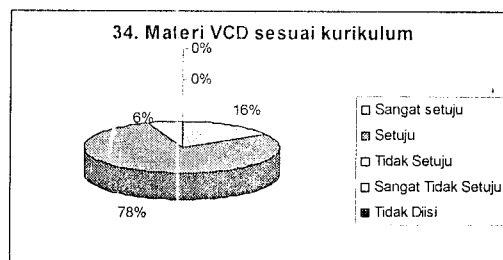


Diagram 4.37. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Materi VCD Sesuai Kurikulum

Berdasarkan diagram 4.37 terlihat sebagian besar responden (94%) berpendapat bahwa materi VCD sudah sesuai dengan kurikulum yang diinginkan, sedang sisa responden berpendapat sebaliknya. Untuk melihat kesesuaian materi video BMP dengan kurikulum, mahasiswa dapat melihat deskripsi mata kuliah dan kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah tersebut dari buku panduan mahasiswa yang telah dibagikan, lalu

membandingkannya dengan materi dalam VCD. Meskipun sebagian besar responden menyatakan sudah terdapat kesesuaian, namun masih ada 6% mahasiswa yang tidak setuju sehingga muatan materi video perlu dievaluasi lagi dengan teliti.

35. Terdapat kesimpulan pada akhir program materi VCD.

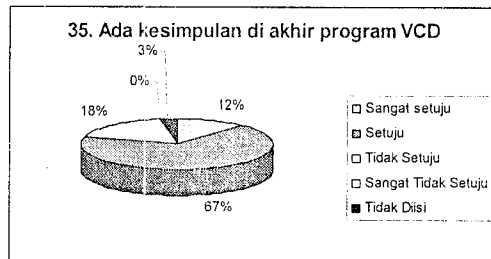


Diagram 4.38. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Ada Kesimpulan di Akhir Program Materi VCD

Diagram 4.38 menunjukkan bahwa 79% responden menyatakan terdapat kesimpulan pada akhir program VCD Metode Pengembangan Kognitif, namun 18% responden lainnya menyatakan sebaliknya. Jika VCD ini disimak dengan teliti, sebenarnya pada akhir program sudah terdapat kesimpulan tentang berbagai materi yang disampaikan sebelumnya, meskipun bagian tersebut tidak terdapat keterangan secara eksplisit melalui narasi atau *caption*. Kesimpulan tersebut disampaikan oleh pembicara tamu di bagian akhir tayangan. Hal ini yang mungkin menyebabkan sebagian responden menyatakan belum terdapat kesimpulan pada VCD tersebut. Disarankan agar pada bagian kesimpulan diberikan keterangan dengan *caption* dan atau penjelasan dari narator sehingga mahasiswa pengguna dapat lebih memusatkan perhatiannya pada bagian kesimpulan tersebut.

36. Penyaji tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

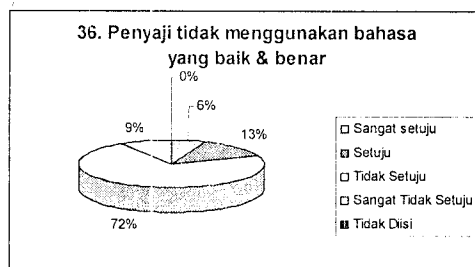


Diagram 4.39. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Penyaji Tidak Menggunakan Bahasa yang Baik dan Benar

Berdasarkan diagram 4.39 terlihat 81% responden berpendapat bahwa penyaji sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, sedang 19% responden lainnya menyatakan sebaliknya. Dalam pembuatan VCD Metode Pengembangan Kognitif ini, semua ucapan penyaji maupun narator tidak disampaikan secara spontan tetapi telah dipersiapkan secara rinci dalam sebuah naskah video. Pembuatan naskah tersebut juga telah melalui tahap penelaahan. Oleh karena itu kemungkinan terucapnya kalimat atau kata-kata yang tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar sangat kecil. Kemungkinan adanya pengucapan bahasa Indonesia yang tidak sesuai kaidah lebih besar peluangnya pada ilustrasi, di mana terjadi percakapan informal antara guru dengan anak didik secara spontan, dan kadang tanpa sadar terucap kata atau kalimat yang tidak sesuai kaidah, baik dari guru maupun murid. Jadi bukan dari ucapan penyaji. Meskipun demikian, hal ini bisa menjadi perhatian pengelola agar sedapat mungkin dalam naskah materi video tersebut tidak terdapat penggunaan bahasa yang menyalahi kaidah, baik dari penyaji, narasi maupun para pemeran dalam ilustrasi.

37. Gaya bahasa yang digunakan penyaji kurang komunikatif.

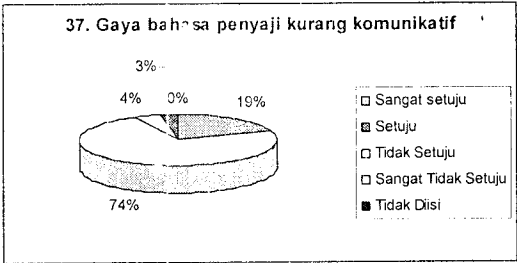


Diagram 4.40. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Gaya Bahasa Penyaji Kurang Komunikatif

Diagram 4.40 menunjukkan 78% responden berpendapat bahwa penyaji sudah menggunakan gaya bahasa yang komunikatif. Sementara itu 19% responden berpendapat sebaliknya. Bagi pengelola, ini perlu menjadi masukan agar video yang dibuat dapat memberikan sentuhan menghibur, gaya bahasa yang komunikatif tanpa menghilangkan unsur mendidik sebagai hal yang utama. Pada butir ini ada 3% responden yang tidak mengisi jawaban.

38. Pembicara tamu terlihat kurang menguasai materi.

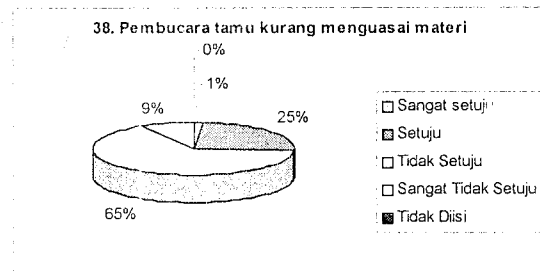


Diagram 4.41. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Pembicara Tamu Kurang Menguasai Materi

Berdasarkan diagram 4.41 terlihat 74% responden berpendapat bahwa pembicara tamu sudah menguasai materi yang disampaikan. Sementara itu lebih dari seperempat responden (26%) menyatakan sebaliknya. Dalam pembuatan video ini, materi yang disampaikan oleh pembicara tamu disiapkan dalam sebuah naskah yang sudah mengalami editing dan penelaahan, termasuk oleh pembicara tamu sendiri. Jadi bukan ucapan spontanitas yang langsung diambil gambarnya. Oleh karena itu jika ada anggapan bahwa pembicara tamu kurang menguasai materi kemungkinan lebih disebabkan dari gaya penyampaian pembicara tamu, yang dalam video tersebut memang tampak sambil sesekali membaca naskah sehingga dianggap kurang menguasai materi oleh sebagian responden.

39. Pembicara tamu berpenampilan menarik.

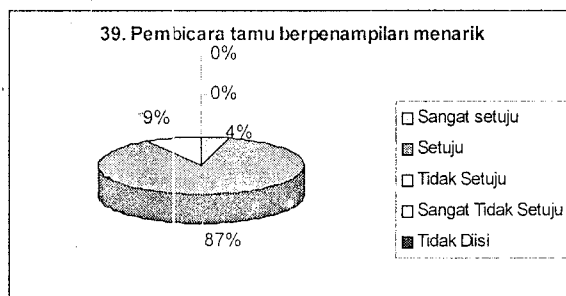


Diagram 4.42. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Pembicara Tamu Berpenampilan Menarik

Diagram 4.42 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (91%) berpendapat pembicara tamu berpenampilan menarik, sedang 9% responden lainnya berpendapat sebaliknya. Pada video tersebut pembicara tamu tampak telah berpakaian sopan, dandanan dan aksesoris tidak berlebihan dan cara

bicaranya wajar. Artinya secara umum pembicara tamu telah berpenampilan menarik. Namun demikian, penampilan tersebut masih dapat ditingkatkan lagi meskipun penilaian tentang penampilan bisa bersifat subjektif untuk tiap orang.

40. Jenis musik yang digunakan sesuai dengan materi program.

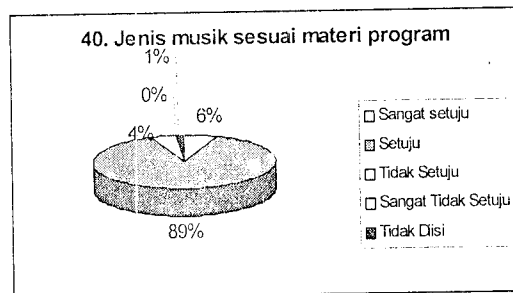


Diagram 4.43. Hasil Survey Video BMP Metode Pengembangan Kognitif; Jenis Musik Sesuai Materi Program

Berdasarkan diagram 4.43 terlihat sebagian besar responden (95%) setuju bahwa jenis musik yang digunakan sudah sesuai dengan materi program dalam video. Sedang 4% responden lainnya menyatakan tidak setuju dan 1% responden tidak mengisi jawaban. Jenis musik yang digunakan pada video ini adalah instrumentalia salah satu lagu perjuangan. Meskipun melodi lagu ini riang dan tampak sesuai untuk *setting* kegiatan anak, namun disarankan agar instrumentalia musik yang digunakan diganti dengan instrumentalia lagu anak-anak, yaitu lagu anak yang sesuai dengan mata kuliah dan ilustrasi pada video BMP tersebut. Pada kolom saran beberapa mahasiswa juga memberikan masukan tentang hal ini.

Berdasarkan paparan hasil penelitian kualitas isi dan tujuan di atas, (butir 24 sampai 40), terdapat beberapa poin penting. Untuk penyaji, meskipun penilaian responden sudah cukup bagus namun masih perlu ditingkatkan karena menduduki peringkat bawah dibanding butir-butir pada kualitas isi dan tujuan yang lain. Sesuai dengan standar yang telah ditetapkan UT, mestinya seorang penyaji dapat tampil menarik, luwes, meyakinkan, vokalnya bersih dan jelas, bahasanya komunikatif, artikulasi dan intonasinya jelas dan melakukan kontak mata dengan pemirsa. Pada video ini aspek penyaji yang mendapat penilaian terendah berturut-turut adalah tampilannya yang dianggap kurang menarik, penguasaan terhadap

materi dan gaya bahasa yang kurang komunikatif. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Kurniati et. al. dimana responden beranggapan banyak penyaji yang kurang menarik dan tidak menguasai materi, sementara dari sisi bahasa dan intonasi sudah bagus; sehingga mereka menginginkan penyaji yang menarik, komunikatif, menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan tentu saja menguasai materi. Penilaian bahwa penyaji kurang komunikatif dapat terjadi jika mahasiswa membandingkannya dengan acara-acara pendidikan di media televisi yang memang dikemas selain mendidik juga harus menghibur. Sedangkan video ini dibuat lebih karena unsur mendidik dari pada menghibur, sehingga mungkin terdapat kesan gaya bahasa penyaji monoton, tidak komunikatif. Sementara penilaian bahwa penyaji terlihat kurang menguasai materi karena pada tayangan video tersebut ada penyaji yang tampak sekali-kali melihat ke naskah, meskipun penyaji adalah seorang ahli materi. Penyaji yang dipilih dari ahli materi ini sudah sesuai dengan pedoman dari UT yaitu bahwa penyaji dapat diambil dari ahli materi, non ahli materi atau penulis modul.

Tentang materi video sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh UT yaitu: penyajian materi yang runtut, jelas dan mudah dipahami, serta didukung oleh contoh dan ilustrasi yang memadai dan mendukung pemaparan. Video ini sudah memenuhi kriteria terutama dalam hal materi yang runtut dan dilengkapi dengan ilustrasi. Sementara tentang kesesuaian dengan BMP dan kurikulum serta pemberian kesimpulan masih perlu ditingkatkan karena ada di peringkat bawah. Kesimpulan yang terdapat pada video tersebut memang tidak diberikan narasi awal atau *caption*, sehingga pemirsa banyak yang tidak memahami bahwa ada kesimpulan di akhir program tersebut. Salah satu butir kriteria materi yaitu konsistensi materi dengan kemampuan umum dan kemampuan khusus tidak terlacak karena responden hanya melihat dari video, tidak mempelajari naskah videonya. Pemirsa hanya dapat melacak melalui BMP dan kompetensi mata kuliah yang diharapkan, oleh karena itu butir yang ditanyakan adalah kesesuaian materi dengan BMP dan kurikulum.

Sementara itu untuk ilustrasi visual meski secara umum sudah lebih baik peringkatnya dari aspek penyaji, tetapi masih perlu mendapat perhatian. Ilustrasi visual pada video ini adalah berupa gambar hidup dalam bentuk drama. Video ini

sudah mencoba menggambarkan keterampilan tertentu sesuai tuntutan mata kuliah, sesuai dengan pendapat Andriani. Sesuai dengan standar yang ditetapkan UT, mestinya visualisasi yang digunakan bervariasi, banyak contoh dalam kejadian nyata dan ada cuplikan visualisasi di awal program (*teaser*). Untuk variasi dan *teaser* sudah dapat ditemukan pada video ini, namun visualisasi yang diberikan cukup sulit mencari contohnya di tiap wilayah, hanya terdapat di daerah tertentu saja. Hal ini karena *setting* ilustrasi menggunakan TK yang sudah cukup mapan dengan fasilitas yang memadai, sementara sebagian besar TK di Indonesia kondisinya tidaklah demikian. Ilustrasi lainnya yang paling banyak disorot adalah tentang jenis musik yang digunakan, belum sesuai dengan materi yang disampaikan. Jika mengikuti De Porter dan Hernacki, maka mestinya musik yang digunakan adalah musik barok. Namun penggunaan musik ini untuk sebuah video pembelajaran masih memerlukan kajian lebih dalam lagi, karena pada umumnya musik barok tidak bermelodi riang namun mempunyai ketukan-ketukan yang jelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah menyimak paparan hasil penelitian dari survey tentang kualitas video BMP Metode Pengembangan Kognitif maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Dari sisi kualitas teknis, video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah cukup baik dalam kualitas suara. Tetapi dalam hal *caption*, musik, pendokumentasian, kemudahan penggunaan dan waktu tayang masih perlu ditingkatkan. *Caption* dari sisi ukuran huruf sudah cukup baik, namun dalam aspek warna dan waktu tayang perlu ditingkatkan. Musik pembuka maupun selingan sudah memadai, namun masih perlu ditingkatkan agar tidak terkesan tempelan semata. Dalam hal pendokumentasian, kemasan pembungkus maupun kepingan VCD dinilai mudah rusak atau patah. Dalam hal kemudahan penggunaan, ada beberapa VCD yang tidak dapat diputar pada VCD *player* tertentu. Sementara waktu tayang meskipun sudah memenuhi standar yang ditetapkan dianggap responden masih kurang sehingga perlu dicari alternatif pemecahannya.
2. Dari sisi kualitas instruksional, Video BMP kognitif telah memberikan kesempatan dan bantuan belajar, merangsang motivasi, meningkatkan perhatian, membantu dalam praktik pengajaran, berhubungan dengan program pengajaran lain dan merangsang diskusi lanjutan. Sementara untuk aspek adanya tes dan penilaian, kualitas sosial interaksi dan dampak bagi pemberi materi pada video tersebut belum dapat terpenuhi.
3. Dari sisi kualitas isi dan tujuan, video BMP Metode Pengembangan Kognitif sudah cukup bagus dalam aspek materi, namun masih perlu ditingkatkan dalam hal ilustrasi dan penyaji. Untuk materi, penyajiannya sudah runtut dan dilengkapi dengan ilustrasi, tetapi masih rendah nilainya dalam kesesuaian dengan BMP/kurikulum dan kesimpulan di akhir program. Untuk penyaji materi, intonasi dan suaranya sudah jelas namun masih perlu ditingkatkan dalam hal penampilan, gaya penyampaian, dan penguasaan terhadap materi. Sementara pada aspek ilustrasi secara umum

- sudah baik terutama dalam hal variasi, memberikan penjelasan keterampilan tertentu dan adanya *teaser*, tetapi dalam hal adanya banyak contoh dalam kejadian nyata masih cukup sulit ditemukan. Jenis musik yang digunakan sebagai ilustrasi juga belum sesuai dengan paparan materi.
4. Revisi dan peningkatan terhadap kualitas video BMP Metode Pengembangan Kognitif diperlukan karena sebagian besar mahasiswa masih merasa kurang puas terhadap kualitas video tersebut, terutama dari sisi kualitas teknis (32%), kualitas materi (18%) dan kualitas instruksional (15%).
 5. Video BMP Metode Pengembangan Kognitif sangat diperlukan bagi mahasiswa untuk memudahkan mereka dalam memahami materi BMP dan mencapai standar kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah tersebut.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan pada hasil penelitian di atas maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Video BMP Metode Pengembangan Kognitif perlu ditingkatkan kualitasnya dengan memperhatikan berbagai masukan yang telah disampaikan oleh para mahasiswa.
2. Perlunya diadakan pemantauan terhadap kualitas video BMP secara periodik, baik melalui survey pada mahasiswa pengguna maupun pengambilan sampel video secara acak di berbagai UPBJJ.
3. Jika memungkinkan perlu dibuat video BMP Metode Pengembangan Kognitif volume kedua atau dengan menambah waktu tayang video yang lama, sesuai permintaan para mahasiswa yang merupakan usulan terbanyak.
4. Masukan yang banyak disampaikan oleh mahasiswa terhadap video BMP Metode Pengembangan Kognitif, yaitu: penambahan waktu tayang video, penambahan materi yang divideokan sesuai BMP agar lebih mudah memahami materi BMP, musik pengiring sebaiknya dari lagu anak-anak, kualitas kepingan video karena banyak gambar/suara video yang diterima mahasiswa tersendat-sendat atau video tidak dapat diputar pada VCD

player merk tertentu, kemasan pembungkus diganti dengan yang lebih tahan lama, cetakan *cover* lebih terang, dan contoh ilustrasi kegiatan pembelajaran dalam satu hari dengan tema tertentu.

5. Mengingat banyaknya keluhan mahasiswa tentang kualitas fisik dari kepingan video BMP Metode Pengembangan Kognitif, perlu dievaluasi tentang prosedur penggandaan video BMP, terutama jika melibatkan pihak dari luar lingkungan Universitas Terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, Stephen M. dan Trollip, Stanley R. 2001. *Multimedia for Learning; Methods and Development*. Boston, Allyn and Bacon.
- Andriani, Durri. 2003. "Pemanfaatan Paket Multimedia dalam Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Pengalaman Universitas Terbuka," *Teknologi Pembelajaran; Upaya Peningkatan Kualitas dan Produktivitas Sumber Daya Manusia*. editor Dewi Padmo. Jakarta, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- De Porter, Bobbi., dan Hernacki, Mike. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. terjemahan Alwiyah Abdurrahman. Bandung, Kaifa.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung, Citra Aditya Bakti.
- Kurniati, Sri., Syarif, Edi dan Prabowo, Suryo. 2004. *Penelitian Kualitas Penyajian Bahan Ajar Video Interaktif Advanced Course Program Universitas Terbuka*. Jakarta, Pusat Produksi Multi Media Universitas Terbuka.
- Margono, S. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Rao, V.K. 2001. *Media Education*. New Delhi, A.P.H. Publishing Corporation.
- Sadiman, Arief S et al. 1990. *Media Pendidikan*. Jakarta, Rajawali.
- Setiawan, Denny. et. al. 2004. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Jakarta, Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. 2003. *Pedoman Pengembangar Bahan Ajar Audio/Video*. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. 2004a. *Naskah Akademik Program DII PGTK UT*. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. 2004b. *Pedoman Evaluasi Program Video*. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Universitas Terbuka. 2005a. *Panduan Mahasiswa Program D-II PGTK*. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Universitas Terbuka.

Universitas Terbuka. 2005b. *Pedoman Tutorial Bagi Tutor Program DII PGTK*. Jakarta. Universitas Terbuka.

Universitas Terbuka. 2005c. *Term of Reference (TOR) Penelitian Kelembagaan*. Jakarta, Pusat Penelitian Kelembagaan (Puslitga) Lembaga Penelitian UT.

Lampiran 1. Instrumen Penelitian (Awal)

**BUTIR-BUTIR INSTRUMEN KUALITAS VIDEO BMP
'METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF**

Petunjuk:

Berilah silang pada salah satu kolom: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), atau STS (sangat tidak setuju) untuk pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling sesuai dengan pendapat Anda!

NO	BUTIR	SS	S	TS	STS
A1.	Suara bersih dan jelas, tidak ada gangguan				
A2.	Tingkat suara konstan, tidak naik turun				
A3.	Percakapan dan nada jelas terdengar				
A4.	Suara dan ucapan penyaji jelas				
A5.	Intonasi suara penyaji jelas				
A6.	Artikulasi suara penyaji jelas terdengar				
A7.	Istilah/ungkapan yang baru terdengar jelas				
A8.	Narasi terlalu cepat				
A9.	Penggunaan musik latar belakang sesuai narasi				
A10.	Perbedaan warna terlihat jelas dan kontras				
A11.	Warna terfokus pada objek, tidak berbayang				
A12.	Detail warna bersih, tidak buram atau bersemut				
A13.	Warna terlihat alamiah dan realistis				
A14.	Tulisan/caption yang ada mudah terbaca				
A15.	Ukuran huruf dalam tulisan cukup besar				
A16.	Waktu penayangan tulisan/caption cukup				
A17.	Tulisan sulit dibaca karena warna tidak jelas				
A18.	Tulisan sulit dibaca karena ukuran huruf terlalu kecil				
A19.	Tulisan sulit dibaca karena model huruf terlalu rumit				
A20.	Tulisan sulit dibaca karena penayangan terlalu cepat				
A21.	Kombinasi animasi musik, narasi, efek suara dan efek visual sudah tepat				
A22.	Disain perwajahan/cover menarik				
A23.	Disain perwajahan/cover VCD tidak menarik				
A24.	Kemasan pembungkus VCD kuat dan tahan lama				
A25.	Kemasan pembungkus VCD mudah rusak/pecah/patah				
A26.	Durasi/ waktu tayang VCD sudah cukup				
A27.	Durasi/waktu tayang VCD terlalu singkat				
A28.	VCD dapat dimainkan di VCD/DVD player dan komputer				
A29.	VCD hanya dapat dimainkan di VCD player				
A30.	VCD hanya dapat dimainkan di komputer				
A31.	VCD dilengkapi petunjuk penggunaan				
A32.	VCD dapat diputar ulang atau dipercepat bagian yang diinginkan				
A33.	VCD tidak mudah rusak atau tergores				
A34.	VCD mudah disimpan				
A35.	Beberapa bagian tayangan di VCD terlihat tersendat-sendat				

B1.	Materi VCD membangkitkan motivasi untuk belajar				
B2.	Materi VCD meningkatkan perhatian Anda pada materi kuliah				
B3.	Materi VCD membantu Anda lebih mudah memahami materi perkuliahan pada BMP				
B4.	Materi VCD memberikan kesempatan pada Anda untuk latihan				
B5.	Materi VCD membantu Anda dalam praktik mengajar di TK				
B6.	Materi VCD akan sulit dipahami jika BMP belum dipelajari				
B7.	Materi VCD mudah dipahami meskipun BMP belum dipelajari				
B8.	Materi VCD membantu Anda menjawab soal-soal ujian				
B9.	Beberapa materi VCD perlu dilanjutkan dengan diskusi				
B10.	Penggunaan musik mendukung Anda dalam mempelajari materi VCD				
B11.	Anda dituntut untuk mengikuti petunjuk sebelum mempelajari materi VCD				
B12.	Penggunaan ilustrasi tidak banyak manfaatnya untuk membantu pemahaman Anda terhadap materi VCD				
C1.	Terdapat narasi yang tidak sesuai dengan materi kuliah				
C2.	Koherensi antara satu materi dengan materi lain jelas tersimak dalam narasi				
C3.	Pada narasi terdapat bagian-bagian materi yang tidak koheren (mengalir antara 1 materi dengan materi lain)				
C4.	Materi dalam VCD disampaikan dengan menarik				
C5.	Visualisasi/ilustrasi yang disajikan bervariasi				
C6.	Waktu tayang visualisasi/ ilustrasi terlalu cepat				
C7.	Materi VCD disampaikan dengan sistematis				
C8.	Materi VCD dibahas oleh ahli di bidangnya				
C9.	Ada konsep materi yang dibahas oleh ahli yang tidak berkompeten				
C10.	Materi VCD dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai				
C11.	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan perkembangan jaman				
C12.	Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi				
C13.	Ilustrasi yang digunakan terlalu lokal, jarang ditemui di tempat-tempat lain di Indonesia				
C14.	Materi & ilustrasi VCD mengandung diskriminasi ras/suku				
C15.	Materi & ilustrasi VCD mengandung diskriminasi gender				
C16.	Materi & ilustrasi VCD mengandung diskriminasi agama				
C17.	Materi & ilustrasi VCD bebas dari diskriminasi suku, ras, agama maupun gender				
C18.	Waktu tayang sudah sesuai dengan kecukupan materi				
C19.	Waktu tayang terlalu singkat dibanding materi yang dibahas				

C20.	Tidak semua materi kuliah di BMP dibahas dalam VCD				
C21.	Ada beberapa materi lain yang cukup sulit tapi tidak dibahas dalam VCD				
C22.	Materi VCD sesuai dengan BMP yang digunakan				
C23.	Ada materi VCD yang bertentangan dengan isi BMP				
C24.	Pesan/materi yang disampaikan jelas, tidak membingungkan				
C25.	Ada pesan/materi VCD yang membingungkan				
C26.	Materi VCD sesuai dengan kurikulum yang diinginkan				
C27.	Terdapat kesimpulan pada akhir program materi VCD				
C28.	Penyaji tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
C29.	Penyaji terlibat kurang menguasai materi				
C30.	Gaya bahasa yang digunakan penyaji cukup komunikatif				
C31.	Penyaji berpenampilan menarik				
C32.	Jenis musik yang digunakan sesuai dengan materi program				

UJI COBA BUTIR INSTRUMEN
KUALITAS VIDEO BMP
“METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF”

Petunjuk:

Berilah silang pada salah satu kolom: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), atau STS (sangat tidak setuju) untuk pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling sesuai dengan pendapat Anda!

NO. URUT	NO	BUTIR	SS	S	TS	STS
1.	A1.	Suara bersih dan jelas, tidak ada gangguan				
2.	A2.	Tingkat suara konstan, tidak naik turun				
3.	A3.	Suara dan ucapan penyaji jelas				
4.	A4.	Artikulasi suara penyaji jelas terdengar				
5.	A5.	Penggunaan musik latar belakang sesuai narasi				
6.	A6.	Perbedaan warna terlihat jelas dan kontras				
7.	A7.	Warna terfokus pada objek, tidak berbayang				
8.	A8.	Detail warna bersih, tidak buram atau bersemut				
9.	A9.	Tulisan/caption yang ada mudah terbaca				
10.	A10.	Ukuran huruf dalam tulisan cukup besar				
11.	A11.	Waktu penayangan tulisan/caption mencukupi				
12.	A12.	Tulisan sulit dibaca karena warna tidak jelas				
13.	A13.	Tulisan sulit dibaca karena ukuran huruf terlalu kecil				
14.	A14.	Tulisan sulit dibaca karena model huruf terlalu rumit				
15.	A15.	Tulisan sulit dibaca karena penayangan terlalu cepat				
16.	A16.	Kombinasi animasi musik, narasi, efek suara dan efek visual sudah tepat				
17.	A17.	Disain perwajahan/cover menarik				
18.	A18.	Disain perwajahan/cover VCD tidak menarik				
19.	A19.	Kemasan pembungkus VCD kuat dan tahan lama				
20.	A20.	Kemasan pembungkus VCD mudah rusak/pecah/patah				
21.	A21.	Durasi/ waktu tayang VCD sudah cukup				
22.	A22.	Durasi/waktu tayang VCD terlalu singkat				
23.	A23.	VCD dapat dimainkan di VCD/DVD player dan komputer				
24.	A24.	VCD hanya dapat diputar di VCD player				
25.	A25.	VCD hanya dapat diputar di komputer				
26.	A26.	VCD dilengkapi petunjuk penggunaan				
27.	A27.	VCD dapat diputar ulang atau dipercepat bagian yang diinginkan				
28.	A28.	VCD tidak mudah rusak atau tergores				
29.	A29.	Beberapa bagian tayangan di VCD terlihat tersendat-sendat				
30.	B1.	Materi VCD membangkitkan motivasi untuk belajar				
31.	B2.	Materi VCD meningkatkan perhatian Anda pada materi kuliah				
32.	B3.	Materi VCD membantu Anda lebih mudah memahami materi perkuliahan pada BMP				
33.	B4.	Materi VCD memberikan kesempatan pada Anda untuk latihan				
34.	B5.	Materi VCD membantu Anda dalam praktik mengajar di TK				

35.	B6.	Materi VCD akan sulit dipahami jika BMP belum dipelajari				
36.	B7.	Materi VCD mudah dipahami meskipun BMP belum dipelajari				
37.	B8.	Beberapa materi VCD perlu dilanjutkan dengan diskusi				
38.	B9.	Penggunaan musik mendukung Anda dalam mempelajari materi VCD				
39.	B10.	Anda diuntut untuk mengikuti petunjuk sebelum mempelajari materi VCD				
40.	B11.	Penggunaan ilustrasi tidak banyak manfaatnya untuk membantu pemahaman Anda terhadap materi VCD				
41.	C1.	Terdapat narasi yang tidak sesuai dengan materi kuliah				
42.	C2.	Koherensi antara satu materi dengan materi lain jelas tersimak dalam narasi				
43.	C3.	Pada narasi terdapat bagian-bagian materi yang tidak koheren (mengalir antara 1 materi dengan materi lain)				
44.	C4.	Materi dalam VCD disampaikan dengan menarik				
45.	C5.	Visualisasi/ilustrasi yang disajikan bervariasi				
46.	C6.	Waktu tayang visualisasi/ ilustrasi terlalu cepat				
47.	C7.	Materi VCD disampaikan dengan sistematis				
48.	C8.	Materi VCD dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai				
49.	C9.	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan perkembangan jaman				
50.	C10.	Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi				
51.	C11.	Ilustrasi yang digunakan terlalu lokal, jarang ditemui di tempat-tempat lain di Indonesia				
52.	C12.	Waktu tayang sudah sesuai dengan kecukupan materi				
53.	C13.	Waktu tayang terlalu singkat dibanding materi yang dibahas				
54.	C14.	Tidak semua materi kuliah di BMP dibahas dalam VCD				
55.	C15.	Materi VCD sesuai dengan BMP yang digunakan				
56.	C16.	Ada materi VCD yang bertentangan dengan isi BMP				
57.	C17.	Pesan/materi yang disampaikan jelas, tidak membingungkan				
58.	C18.	Ada pesan/materi VCD yang membingungkan				
59.	C19.	Materi VCD sesuai dengan kurikulum yang diinginkan				
60.	C20.	Terdapat kesimpulan pada akhir program materi VCD				
61.	C21.	Penyaji tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
62.	C22.	Penyaji terlihat kurang menguasai materi				
63.	C23.	Gaya bahasa yang digunakan penyaji cukup komunikatif				
64.	C24.	Penyaji berpenampilan menarik				
65.	C25.	Jenis musik yang digunakan sesuai dengan materi program				

Lampiran 3. Instrumen Penelitian (final)

EVALUASI KUALITAS VIDEO BMP MK 'METODE PENGEMBANGAN KOGNITIF'

Petunjuk:

Berilah silang pada salah satu kolom: SS (sangat setuju), S (setuju), TS (tidak setuju), atau STS (sangat tidak setuju) untuk pernyataan-pernyataan di bawah ini yang paling sesuai dengan pendapat Anda!

NO	KODE	BUTIR	SS	S	TS	STS
1.	A36.	Suara bersih dan jelas, tidak ada gangguan				
2.	A37.	Tingkat suara konstan, tidak naik turun				
3.	A38.	Intonasi suara penyaji jelas				
4.	A39.	Penggunaan musik latar belakang sesuai narasi				
5.	A40.	Warna terlihat jelas dan kontras, tidak buram/bersemut				
6.	A41.	Tulisan/caption sulit dibaca karena warna tidak jelas				
7.	A42.	Tulisan/ caption sulit dibaca karena ukuran huruf terlalu kecil				
8.	A43.	Tulisan/caption sulit dibaca karena penayangan terlalu cepat				
9.	A44.	Kombinasi animasi musik, narasi, efek suara dan efek visual sudah tepat				
10.	A45.	Disain perwajahan/cover VCD tidak menarik				
11.	A46.	Kemasan pembungkusan VCD mudah rusak/pecah/patah				
12.	A47.	Durasi/waktu tayang VCD terlalu singkat				
13.	A48.	VCD dapat diputar di VCD/DVD player dan komputer				
14.	A49.	VCD mudah rusak atau tergores				
15.	A50.	Beberapa bagian tayangan di VCD terlihat tersendat-sendat				
16.	B13.	Materi VCD membangkitkan motivasi untuk belajar				
17.	B14.	Materi VCD meningkatkan perhatian Anda pada materi kuliah				
18.	B15.	Materi VCD membantu Anda lebih mudah memahami materi perkuliahan pada BMP				
19.	B16.	Materi VCD membantu Anda dalam praktik mengajar di TK				
20.	B17.	Materi VCD akan sulit dipahami jika BMP belum dipelajari				
21.	B18.	Beberapa materi VCD perlu dilanjutkan dengan diskusi				
22.	B19.	Penggunaan musik memotivasi Anda dalam mempelajari materi VCD				
23.	B20.	Penggunaan ilustrasi tidak banyak manfaatnya untuk membantu pemahaman Anda terhadap materi VCD				
24.	C33.	Terdapat bagian materi yang tidak koheren (meloncat-loncat antara 1 materi dengan materi lain)				
25.	C34.	Materi dalam VCD disampaikan dengan menarik				
26.	C35.	Visualisasi/ilustrasi yang disajikan bervariasi				
27.	C36.	Materi VCD disampaikan dengan sistematis				
28.	C37.	Materi VCD dilengkapi dengan ilustrasi yang sesuai				
29.	C38.	Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan perkembangan jaman				
30.	C39.	Ilustrasi yang digunakan tidak sesuai dengan materi				

31.	C40.	Ilustrasi yang digunakan terlalu lokal, jarang ditemui di tempat-tempat lain di Indonesia				
32.	C41.	Ada materi VCD yang bertentangan dengan isi BMP				
33.	C42.	Ada materi VCD yang kurang tepat, misal: menunjuk dengan tangan kiri				
34.	C43.	Materi VCD sesuai dengan kurikulum yang diinginkan				
35.	C44.	Terdapat kesimpulan pada akhir program materi VCD				
36.	C45.	Penyaji tidak menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				
37.	C46.	Gaya bahasa yang digunakan penyaji kurang komunikatif				
38.	C47.	Pembicara tamu terlihat kurang menguasai materi				
39.	C48.	Pembicara tamu berpenampilan menarik				
40.	C49.	Jenis musik yang digunakan sesuai dengan materi program				

SARAN: -----

Terima kasih atas partisipasi Anda